△ Demos jugables ○ Reviews ✕ Noticias exclusivas □ Trucos y guías

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE

PlayStation® Magazine

NÚM. 57

MC 975 Ptas. 5,86 €

«TE VAS A ENTERAR, BELLACO»

SPIDER MAN 2

REPORTAJE

Descubre las asombrosas aventuras del hombre araña
Reportaje de diez páginas en el interior

PLAY S.O.S.

Guía de *ISS Pro Evolution 2* y cientos de trucos

CONCURSOS
50 JUEGOS GT3 A-SPEC
20 JUEGOS WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC
10 LOTES GORRA + JUEGO RED FACTION



DE LA CONSOLA AL CINE

Nacieron en versión poligonal y ahora pasan a la gran pantalla
Resident Evil, Final Fantasy y *Tomb Raider*

REVIEWS

Breath Of Fire IV • Family Games Compendium • Motocross Mania • Championship Surfer • Dark Cloud (PS2) • CART Fury (PS2) • Ephemeral Fantasia (PS2)



7 DEMOS JUGABLES: ISS PRO EVOLUTION 2, MAT HOFFMAN'S PRO BMX, TOY STORY RACER, SPEED FREAKS, LEGO ISLAND 2, WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER Y FORMULA 1 '99. ADEMÁS VÍDEOS DE MAT HOFFMAN'S PRO BMX Y DAVE MIRRA BMX REMIX



LAUREN FILMS presenta

AUTÉNTICOS ESPÍAS...
sólo que más pequeños

SPY kids

MIRAMAX INTERNATIONAL / DIMENSION FILMS TROUBLEMAKER STUDIOS ROBERT RODRIGUEZ ANTONIO BANDERAS CARLA GUGINO "SPY KIDS" ALAN CUMMING TERI HATCHER CHEECH MARIN DANNY TREJO
ROBERT PATRICK y TONY SHALHOUB ALEXA VEGA DARYL SABARA MARY VERNIEU · ANNE McCARTHY DEBORAH EVERTON DANNY ELFMAN ROBERT RODRIGUEZ
CARY WHITE GUILLERMO NAVARRO, A.S.C. BOB WEINSTEIN HARVEY WEINSTEIN CARY GRANAT ELIZABETH AVELLAN y ROBERT RODRIGUEZ ROBERT RODRIGUEZ

MIRAMAX TROUBLEMAKER http://www.spykids.com via DOLBY DIGITAL http://spykids.laurenfilm.es www.laurenfilm.es LAUREN FILMS

30 DE SEPTIEMBRE DE 2001

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Mònica Bassas**
Jefe de redacción: **Oriol Garcia**
Coordinadora (Madrid): **Ruth Parra**

Maquetación electrónica

Lluís Guillén

Colaboradores

Elvira Asensi, Àlex Beltrán, A. Bravo, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Miquel Jordán, Javier Lourido, Arnau Marín, Juan Pascual Martínez, Elisabeth Masegosa, Joan Piella, Eduard Sales, Guillem Vidal.

Fotografía: Carles Plana, Sebastián Romero

Dirección editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora comercial: **Carmen Ruíz**
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Publicidad:
Beatriz Bonsoms
Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 914 170 496 Fax: 914 170 533

Publicidad de consumo

Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones

Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión

Lerner Printing
Tel: 91 662 04 94 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: HUESCA Y SANABRIA Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 5456514 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNION DE VOCEADORES

Edita

MC

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

EDITORIAL



La portada de este mes es un homenaje a todos aquellos que han consumido horas y horas de sus vidas leyendo cómics. Sin duda alguna, Spider-Man es uno de aquellos personajes que levanta auténticas pasiones entre los aficionados a este género.

Tal y como ya hicimos en su momento con el reportaje en forma de historieta sobre *Looney Tunes: Perro & Lobo*, este mes hemos dedicado 10 de nuestras páginas a *Spider-Man 2: Enter Electro*. Sabemos que os gustó, por eso hemos repetido la experiencia y nos hemos puesto a trabajar nuestra creatividad para poder mostraros de la mejor forma el juego para PlayStation del hombre araña. Y es que el cómic —como todos sabéis— ha tenido, tiene y tendrá, una influencia decisiva en la estética de un sinfín de videojuegos. Independientemente del género —aunque el rol y la lucha se llevan la palma, sobre todo si hablamos de manga—, y de la compañía desarrolladora, son muchos los títulos que se inspiran, tanto a nivel estético como argumental, en conocidos personajes e historietas de cómic. Y que sea así por mucho tiempo porque el toque de calidad que aporta este género es insustituible.

Y hablando de influencias, como veréis, este mes también publicamos un reportaje sobre la relación, cada vez más intensa, entre el cine y los videojuegos. Tras la versión para la gran pantalla de *Tomb Raider* y *Final Fantasy* los rumores que nos llegan desde el mismo Hollywood nos revelan nuevos proyectos para dar el salto de la consola de Sony al celuloide. Sin duda alguna, la industria de los videojuegos recoge ahora todos los frutos del esfuerzo llevado a cabo durante años. Este es el caso de Naughty Dog, una compañía que empezó desarrollando juegos para PC y que ha tocado el cielo con su creación más famosa, Crash. Ahora se presentan con un juego para PS2: *Jak & Daxter*. Hemos estado en sus estudios de Los Ángeles y nos hemos quedado muy impresionados. La conclusión de este mes es que cuando seamos mayores queremos ser como ellos.

Mònica Bassas

Escribe y cuéntanos tu opinión

¿Tienes algo que decir sobre este número de *PSMag*? Entonces mándanos tus pensamientos, críticas, sugerencias, amenazas o alabanzas a:
PLAYSTATION MAGAZINE
PASEO SAN GERVASIO, 16-20. 08022 BARCELONA
E-MAIL: PLAYSTATION@MCEDICIONES.ES



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE



SUMARIO
Septiembre 2001

PREVIEWS

REPORTAJE



EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE Plays

REVIEWS

ESPACIO CD

Demos, trucos y duelos a muerte



SECCIONES




Ephemeral Fantasía



Family Games Compendium


Dark Cloud


CART Fury

Proyecto Play

UN VISTAZO A LOS JUEGOS **DEL MAÑANA...**





Autopromoción. Beckham será la estrella de *DBS*, fijo.



David Beckham Soccer

- EL CAPITÁN DE INGLATERRA YA TIENE UN JUEGO PROPIO
- «EL MOHICANO» SE IMPLICA PERSONALMENTE EN EL TÍTULO
- APRENDE A LANZAR FALTAS COMO BECKHAM
- ¡ONCE JUGADORES POR BANDA, UN ÁRBITRO Y UN BALÓN!



Si David Beckham no se siente satisfecho con el juego que pronto llevará su nombre ya sabe a quién culpar: a él mismo. Y es que todos los aspectos de *David Beckham Soccer* —desde las imágenes de la pantalla de carga a cómo se tiran los córners— deben recibir el beneplácito personal del marido de la Spice pija.

En esencia, *DBS* es una puesta al día de *UEFA Striker*, de Infogrames. Pero cuando Beckham jugó a *Striker*, lo primero que pidió al equipo de desarrollo de cara a *DBS* fue que ralentizaran el juego a fin de tener la posibilidad de pasar más el balón y realizar virguerías. Entre otros cambios respecto a *Striker* se hallan una licencia de la FIFA (con lo cual la estrella en cuestión podrá jugar con el Manchester United, y no con el Manchester Reds) y unos controles remozados. La mayoría de juegos de fútbol se conforman con los inevitables botones de pase, disparo y entrada, pero *Striker* añade el botón de control. Si lo usas, tu jugador podrá girarse mucho más deprisa (a no ser que tenga menos cintura que Iván Campo, claro).

También estamos ansiosos por ver el modo de entrenamiento. En él, Beckham te hace pasar por una serie de desafíos, concediéndote certificados cuando los superas y dándote consejos en los apartados en los que fallas. Si consigues suficientes certificados podrás acceder a unos modos arcade geniales. Así pues, parece que *DBS* se perfila como algo más que una simple cara bonita. Más noticias en cuanto las sepamos. ●



El impaciente inglés. Beckham dijo al equipo de desarrollo de *DBS* que se concentrara en las faltas.

¿QUÉ? Una secuela de *UEFA Striker* respaldada por Beckham • **¿QUIÉN?** *DBS* llega de la mano de Rage, los creadores de *UEFA Striker* y *Jonah Lomu Rugby* •



«Todos los aspectos de *David Beckham Soccer* deben recibir la aprobación del marido de la Spice pija»

DE VILLANO A HÉROE
Antaño era el jugador más odiado en Inglaterra. Ahora, Beckham está considerado un futbolista excelente, pero aún está por ver lo que sabe de videojuegos.

¿CUÁNDO? En noviembre, justo a tiempo para Navidad, claro • **¿POR QUÉ?** Debería haber sitio en el mercado para otro juego de fútbol. Si se aprieta mucho, tal vez...

Worms World Party

- ACCIÓN GUSANIL POR TURNOS
- MONTONES DE ARMAS DISPARATADAS
- MONOS, PERO LETALES
- MASACRE MULTIJUGADOR



***Worms* es un juego de culto** en PlayStation (sobre todo en nuestra redacción). Toma dos viscosos equipos de gusarapos rosas de aspecto cuco, pertréchalos con un armamento sumamente explosivo y ¡que empiece la aniquilación anélida! Los juegos de *Worms* rebosan jugabilidad, risas y ruidos cómicos, y la última entrega de Team 17 promete más de lo mismo. A la porra las peleas sobrenaturales de *Final Fantasy*; *WWP* ofrece las luchas más emocionantes e ingeniosas de PlayStation, por mucho que el combate sea por turnos.

De hecho, es este enfoque en plan «después de ti» lo que hace que *Worms* sea tan bueno. Tras hacerte con el control de uno de tus guerreros rosa, eliges un arma, apuntas y disparas. Pásale el pad a tu amigo-enemigo y éste responderá de igual forma; el último gusano que quede en pie (por decir algo), gana. Quizá suene muy simple, pero un par de horas te parecen diez minutos cuando te enzarzas en unas batallas tácticas de lo más ridículo con teletransportes, cuerdas de puenting y ovejas explosivas de por medio.

Todo esto tiene lugar en unos terrenos traicioneros que favorecen al mismo tiempo la astucia táctica y la pura suerte. Un gusano puede parecer fuera de tu alcance, por ejemplo, pero si calibras bien el viento quizás logres cambiar la trayectoria de un cohete y mandar a ese anélido por los aires.

También se ha mejorado la partida para un solo jugador (el tradicional punto débil de *Worms*). Ahora, en las misiones de entrenamiento se pueden aprender técnicas avanzadas para una sola lombriz. Con todo esto, apenas podemos esperar a que esas sabandijas cometierra lleguen arrastrándose hasta nuestra redacción...

«Batallas tácticas de lo más ridículo con teletransporte, cuerdas de puenting y ovejas explosivas de por medio»



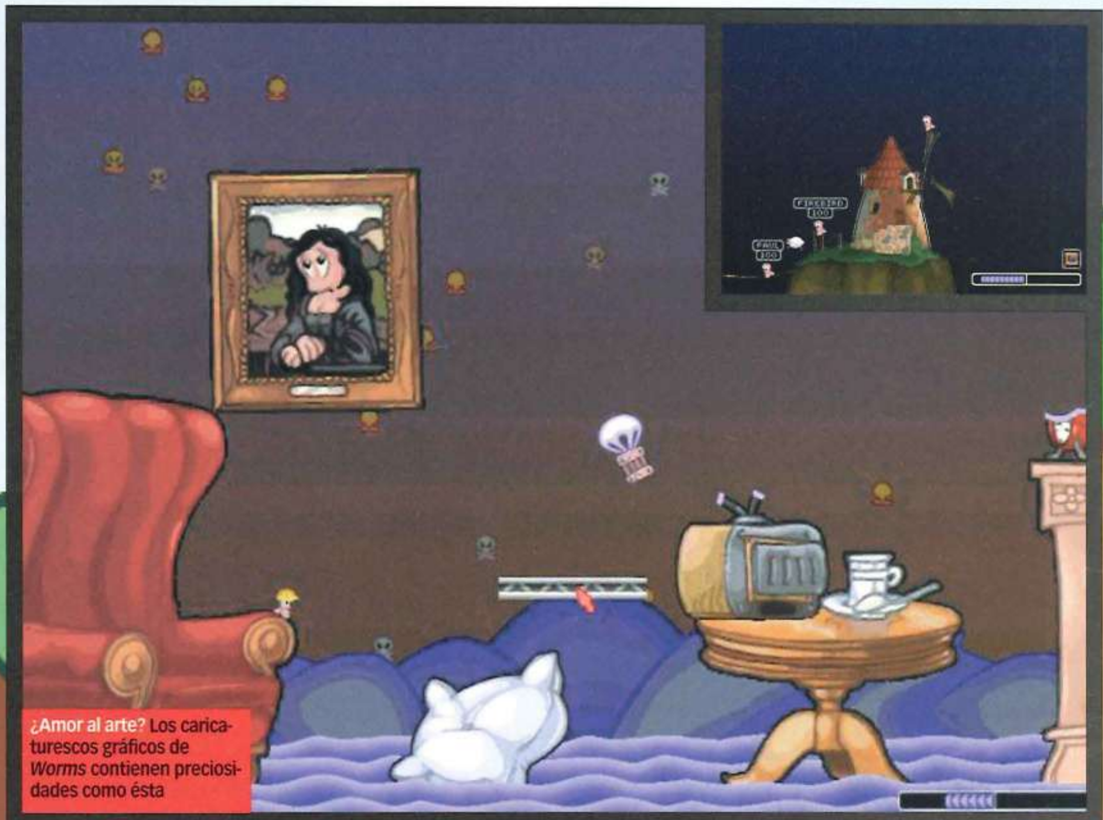
Primer plano. No es un jugador, sino un decorado



Menuda burrada. ¡Un asno violeta! ¿Primicia en un videojuego?

¿QUÉ? La última incorporación a la fantástica serie *Worms* de combate por turnos • ¿QUIÉN? Desarrollado por el veterano Team 17 y distribuido por Acclaim •


Columpiada. Gusanos acrobáticos, lo último en atletismo larvario


¿Amor al arte? Los caricaturescos gráficos de *Worms* contienen preciosidades como ésta


Agujero en la capa... tectónica. ¡Que no son gigantes, mi señor, que son gusanos!

BATALLONES SIN COLUMNAS: Como cualquier invertebrado que se precie, los cuerpos de los gusanos no tienen huesos. Vamos, que por mucho que te empeñes, no se partirán el espinazo en el campo de batalla.






De la vieja escuela. Qué entrañable homenaje. ¡Nos encanta!

ÁNDO? En uno de los fríos meses de las postrimerías del año: octubre • ¿POR QUÉ? Cualquier excusa vale para congregarse todos en torno a la vieja PlayStation y reventarse unos a otros

LOADING...

ESTE MES EN LOADING...

LA PSONE TOCA LA RED

CUÁNDO AHORA, EN JAPÓN · QUIÉN NTTDOCOMO · VEB WWW.NTTDOCOMO.COM

MÓVILES Los gigantes de las telecomunicaciones traen Internet a PlayStation



La noticia saltó el verano pasado. Una nueva PSone conectada a una minipantalla y un teléfono móvil. Tenemos la PSone y la pantalla, pero ¿qué pasó con el teléfono? Los tan pospuestos planes de Sony de enlazar consolas y móviles siguen, al fin, adelante.

Puede que antes de lo crees estés descargando trucos y consejos, enviando e-mails, accediendo a Internet e incluso jugando en red.

De hecho, en Japón ya hay en marcha un sistema simplificado, ya que el gigante de la telefonía móvil NTT DoComo vende un cable que conecta sus popularísimos teléfonos *i-mode* a las PSone. Debido a la ausencia de una red similar (el sistema WAP es una burda imitación del *i-mode*, y ya se ha ido a pique sin dejar apenas rastro), los jugones europeos tendremos que esperar a la aparición de la tecnología de tercera generación (3G), que convertirá los móviles en miniordenadores (ver recuadro '¿Qué hay de los móviles 3G?'), para que el enlace sea posible. Pero el servicio japonés nos da una buena idea de lo que podemos esperar para PlayStation cuando Europa se ponga al día.



«El nuevo cable de DoCoMo permite a los móviles y la PSone compartir información»

El nuevo cable de DoCoMo permite a los móviles y la PSone compartir información. Por ahora el único juego que explota la tecnología es un título en plan *Tamagotchi* protagonizado por un famoso personaje de dibujos animados llamado Toro el gato. *I-Mode Mo Isshou* te permite entrenar y cuidar a tu pintoresco felino en tu móvil antes de descargar sus habilidades mejoradas en el juego propiamente dicho. Considera el *i-mode* como una PocketStation —la respuesta de Sony en Japón a la GameBoy— de siguiente generación, pero en color y con mejores gráficos.

Sony y DoCoMo también están desarrollando software para que con tu PSone puedas beneficiarte del servicio optimizado de Internet que ofrece el *i-mode*. Hay una gama decente de conte-

Uno de los asistentes prueba el juego japonés *Toro The Cat* conectado a un móvil, conectado éste a su vez a... ¡una PSone!

INFO FLASH

CASTILLOS EN EL AIRE

Chronicles, el nuevo título de Konami perteneciente a la saga *Castlevania*, tiene pocas probabilidades de ver la luz en Europa. Las últimas noticias que teníamos sobre este plataformas es que debería salir a finales de este año. Parece ser que los únicos que podrán disfrutar de él serán los estadounidenses ya que Konami sí tiene previsto lanzar el juego en EE.UU. Según ha podido saber la redacción de *PSMag*, la compañía japonesa no está decidida a sacar una versión PAL. Esto es todo lo que sabemos sobre el tema, si hay cambios *PSMag* te lo comunicará.





nidos: sitios de noticias, bolsa y partes meteorológicos; puedes consultar tu cuenta bancaria y buscar la sucursal más cercana, así como acceder a guías del ocio dedicadas a diversas ciudades, reservar entradas de conciertos, vuelos y habitaciones de hotel, conseguir información de trabajos a media jornada o recetas culinarias e incluso aprender idiomas. Mientras que en un móvil corriente estos servicios se ven a un tamaño con el que te dejas los ojos, en tu pantalla o TV para PSone se ampliarán a unas proporciones que evitan la fatiga ocular.

Y eso se aplica también a los juegos. Mientras que la mayoría de *i-modes* sólo pueden descargar JRD y juegos de mesa sencillos, la más reciente gama de teléfonos *i-appli* va equipada con Java, con lo que ya están disponibles títulos clásicos de compañías como Namco, Konami, Sega, Hudson, Taito y Bandai. Y puedes divertirte con más derivados *manga* y *anime* de los que te puedas acabar. Capcom se halla en proceso de desarrollo de un nuevo *Bio Hazard* (alias *Resident Evil*) para *i-appli*. También se están dando pasos para enlazar los *i-modes* a otros tipos de hardware: la compañía juguetera Takara lanzará un robot que se puede controlar mediante móviles *i-mode*, y podrá visualizarse el punto de vista del robot.

En Japón esta mezcla de servicios de Internet, gráficos sencillos y juegos (junto con la desconfianza nipona hacia el PC), ya se ha hecho con más de 22 millones de suscriptores. En nuestro caso, una popularidad así sólo se puede dar con los 3G, pero los gráficos y el contenido que podremos descargar aventajarán en un buen trecho a los de los *i-mode*. En la actualidad, compañías de juegos como


Esto será grande... pero seguro que no tanto como en la foto

Sony están cerrando acuerdos con empresas telefónicas (Sony tiene un contrato con Vodaphone en Europa y con DoCoMo en Japón) y trabajan en la forma de descargar trucos y consejos desde los teléfonos a las PSone. Una vez que esto sea posible, lo lógico es que el siguiente paso sea descargar juegos completos. A continuación, se produciría software con el que pudieras usar tu PSone para jugar en línea, intercambiar correo electrónico y navegar por Internet. En cuanto nos llegue la llamada, te la pasaremos.



«¿Y cómo se baja porno con esto?»

¿QUÉ HAY DE LOS MÓVILES 3G?

Y A TODO ESTO, ¿QUÉ DIANTRES SIGNIFICA? SIGUE LEYENDO...

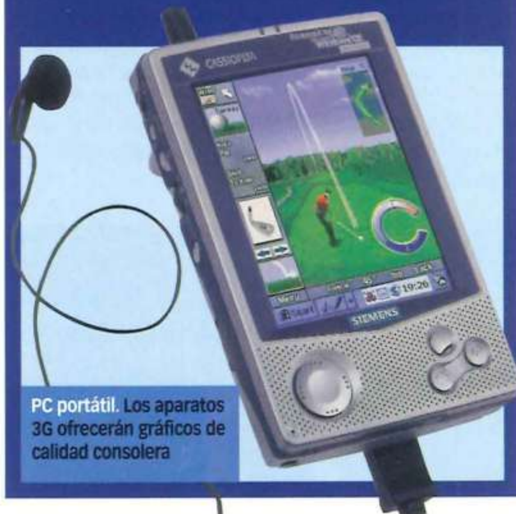
En principio este verano íbamos a ver los albores de lo último en móviles. La tecnología 3G (de tercera generación) ya debería estar aquí, ofreciéndote un PC en la palma de tu mano con acceso a Internet, imágenes en movimiento y archivos de sonido de calidad CD.

¿Dónde están estos súperteléfonos? Bueno, han pasado un par de cosas que han hecho que los 3G —y los planes de Sony para la PSone en Europa— se hayan visto retrasados, probablemente hasta el año que viene.

En primer lugar, compañías telefónicas como Vodaphone y BT pagaron al gobierno (británico, en este caso) un auténtico dineral (22,5 billones de libras en total) por sus licencias de 3G. Entonces descubrieron que la tecnología que creían que ya estaba lista aún no funciona en realidad. Luego se quedaron sin dinero intentando que funcionara (la gente ha dejado de comprar nuevos teléfonos). Todo esto originó retrasos, fusiones y llamadas al Ministro de Economía y Hacienda para que se les devolviera parte del dinero.

Así que, pese a que aún tendremos la posibilidad de ver películas en nuestros móviles, puede que la cosa tarde un poco (también existen abundantes problemas de cobertura, pero ¡no nos preocupemos aún por eso!). NTT DoCoMo tiene en Japón una experiencia de prueba en marcha, y mantiene sus planes de presentar su servicio a finales de año, antes de pasar a Europa y los EE.UU. Todo el mundo tiene los dedos cruzados y masculla vagas promesas para el año que viene.

En lo que a la PlayStation se refiere, los retrasos han causado que Sony esté reconsiderando sus planes, tanto para la PSone como para la PS2. Hasta el año que viene, pues...



PC portátil. Los aparatos 3G ofrecerán gráficos de calidad consolera



UN RULO POR 1969

CUÁNDO SEPTIEMBRE QUIÉN PROEIN WEB WWW.SCI.CO.UK

BUEN TRABAJO El nuevo modo multijugador de *The Italian Job* sale a la luz



Tal y como anunciábamos en el reportaje del mes pasado, la adaptación de Sony del clásico de 1969 *The Italian Job* parece dispuesto a llevarse por la cara el título de uno de los juegos de coches más «chachi-guays» del año. Y lo mejor es que ahora podemos revelar que cuenta con un modo multijugador alucinante que permite que ocho jugadores se vean las caras al volante.

La nueva opción Party Play te permite seleccionar 10 niveles individuales de los modos Challenge, Destructor y Checkpoint. Cuando todos y cada uno de vosotros haya elegido sus favoritos de entre los 30 niveles disponibles, iréis jugando por turnos para ver quién se lleva el gato al agua y consigue la mejor puntuación o el tiempo más rápido antes de pasar al siguiente nivel.

Se basa en una idea simple, y en vista de la ausencia de un modo para dos jugadores a pantalla partida, seguro que esta opción hará que le saques todo el jugo al juego repitiendo una y otra vez en un modo para un solo jugador al estilo de *Driver*. Los retos van desde las pruebas rápidas parecidas a las de *GT*, pasando por una larga persecución por el centro de Londres, hasta el modo Destructor (una carrera en que tienes que cargarte conos de tráfico), que seguro que será una manera magnífica de liberarte del estrés acumulado. Para los que prefieran un juego de carreras más convencional, el modo Checkpoint es un recorrido entre niveles sacados del juego en solitario.

Para echarle un vistazo a *The Italian Job*, no te pierdas la demo de este mes. Prepárate, porque el mes que viene tendremos la primera review disponible y una demo jugable exclusiva recién sacado del horno.





INFO FLASH

UN POCO DE ESTRATEGIA, POR FAVOR

Si eres uno de esos pocos que siempre quiso gestionar su propio bloque de pisos, Capcom te brinda una oportunidad de oro con su título *One Piece Mansion* (por cierto, en Japón, una mansión es un bloque de pisos). Un título de estrategia en que tienes que atender las necesidades de tus numerosos inquilinos, mantener a todo el mundo contento y asegurarte que las tensiones no se calientan en exceso. Creemos que será mucho mejor de lo que pueda parecer a primera vista. Está previsto que *One Piece Mansion* salga al mercado en septiembre.

¡COCO, PIPAS, CARAMELOS..!

¿Nunca has perdido un cable de tu PlayStation y has sido incapaz de encontrarlo por mucho que buscaras y buscaras? Tranqui, porque la empresa *on line* www.withandwithoutwires.com te podría echar una mano. Tiene todo tipo de cacharros y cachivaches: cables, adaptadores... Así que ya sabes, si necesitas un accesorio ya sabes donde buscar.

SEGA DE MI CORAZÓN

Sega ha dado claras muestras de que el fantástico catálogo *Saturn back* aparecerá algún día para PS1. Mientras anunciaba los detalles de sus planes de ofrecer la música de los juegos de los títulos Dreamcast como productos que se podrán descargar desde Internet, el gigante japonés descubrió su planes futuros de hacer lo mismo para juegos de PS2, X-Box, GBA y... PSOne. Aún no hay ninguna confirmación oficial, pero es sólo cuestión de tiempo...

SQUARE DESPLIEGA SU ÚLTIMA FANTASÍA EN PS2

CUÁNDO MEDIADOS 2002 QUIÉN SONY WEB WWW.SQUARE.CO.JP

NUEVAS CAPTURAS Los *otakus* japoneses ya tienen en casa *Final Fantasy X*



El juego más deseado del año, el primer *Final Fantasy* para la bestia negra de Sony, ya está disponible en Japón. Como no podía ser de otra forma tratándose de los *otakus* nipones, el lanzamiento provocó inmensas colas de jugadores ansiosos por ponerle las manos encima a la última fantasía de Square, que encima venía con sorpresa: un avance inédito de *Final Fantasy XI*.

En Europa tendremos que esperar hasta mediados del año que viene para probar el resultado de una unión explosiva de la potencia de PlayStation2 y el buen hacer de los programadores de Square. Si *FF* ha pasado a la historia de los videojuegos por su riqueza gráfica, la suavidad de sus movimientos y la riqueza de sus historias, ¿te imaginas lo que puede ser en PS2?

Para ir abriendo boca y que la espera se te haga aún más larga, te adelantamos algunos detalles de *FFX*, cuyos personajes, a primera vista, guardan grandes similitudes con las anteriores entregas, sobre todo con los de *FFVIII*.

El último *FF* te trasladará a Sprira, una extraña y misteriosa tierra cubierta casi en su totalidad por agua y gobernada por el diabólico Sin. Sus habitantes tienen dos obsesiones: la fe en Yevon y el blitzball, un deporte acuático a medio camino entre el waterpolo y las artes marciales. El protagonista, Tidus, es un joven jugador de *blitzball*. El otro personaje principal es, por supuesto, femenino. Se trata de Yuna, una pequeña bruja al estilo de la Garnet de *FFIX*.


Magia, fantasía y gráficos espectaculares siguen siendo el sello de la marca

El sistema principal de juego sigue basándose en la acumulación de esferas, que incrementan atributos y proporcionan dones. Cada personaje puede aprender determinadas habilidades dependiendo de su clase y según se va avanzando en el juego se tendrá la posibilidad de aprender las habilidades de otros.

Las mayores novedades se han incluido en el sistema de batallas. El medidor de ATB desaparece y en su lugar los ataques y turnos están determinados por la capacidad y rapidez de recuperación y por el tipo de acción elegida. Pero la principal novedad es que, por primera vez, será posible reemplazar a miembros de tu equipo durante una batalla. Además, los Aeons (equivalentes a los Eidolons de *FFIX* y a los GF de *FFVIII*) jugarán un papel muchos más dinámico durante los combates.

BUEN CHICO TOBBY, BUEN CHICO

CUÁNDO NAVIDAD QUIÉN PROEIN WEB WWW.THQ.CO.UK

NOVEDAD Desenmascarado *Scooby Doo,* el juego persigue-fantasmas por antonomasia



Scooby, Shaggy y el resto de la entrometida pandilla están a punto de protagonizar su propia aventura titulada *Scooby Doo And The Cyber Chase*.

La misión de la pandilla será, como de costumbre, luchar contra la delincuencia y desenmascarar fantasmas de pacotilla que no son fantasmas, aunque esta vez han sido transportados al ciberespacio para pararle los pies al malísimo y terrorífico virus Phantom. El ciberespacio resulta ser un videojuego que tiene como protagonista a Scooby y a su pandilla, quienes tienen que completar el juego y desenmascarar a Phantom para conseguir la libertad. Un retorcido argumento postmoderno, especialmente si se aplica a una pandilla tan clásica en todos los sentidos.

Bueno, por lo menos Scrappy no está. Sí, Scooby se ha deshecho de su inmaduro y terriblemente irritante sobrino para que podamos seguir arrancando caretas a falsos monstruos en paz.

Sigue las pistas a ver si encuentras más información, capturas y nuevas noticias de Scooby el mes que viene.







Girl Power. Burbuja se transforma en un globo de helio. Vaya con la dieta



LOS DIBUJOS SE ALISTAN EN PS1

CUÁNDO NOVIEMBRE **QUIÉN** BAM **WEB** WWW.CARTOONNETWORK.COM

¡CRASH! ¡PAM! Las *Supernenas* y *Dexter* (con su laboratorio a cuestas) se pasan al universo Play

Los forofos de los dibujos animados están de enhorabuena porque este invierno *Las Supernenas* y *El Laboratorio de Dexter* tienen planeado someterse a una transmutación PlayStation completa. Las traviesas Burbuja, Pétalo y Cactus protagonizarán un juego de lucha en 3D, *The Powerpuff Girls*, un proyecto desarrollado conjuntamente entre los desarrolladores de Vis y Asylum. Las nenas dispondrán de movimientos especiales, como Ojos láser, Torbellinos y Soplidos helados, y podrán disponer de armas para despachar a sus enemigos. Prepárate para vivir una historia en que tendrás que vértelas con los villanos de Townsville (seguro que a los fans de la serie no les hacen ni puñetera falta las presentaciones) tanto en modo para un jugador como para multijugador. Bam promete un *beat 'em up* de ritmo rápido, casi frenético, con el mismo sello de disparate japonés que caracteriza la serie de dibujos animados.



Otro original personaje procedente del reino de los dibujos animados está firmemente decidido a pasarse a la acera de PS1: Dexter, de *El Laboratorio de Dexter* (bastante obvio, ¿verdad?). El joven cerebrito protagoniza un juego arcade con puzzles. El modo para un jugador cuenta con una «especie» de argumento en el que Dexter tiene que recuperar su laboratorio de las garras de su rival Mandark. Sin embargo, tenemos que confesar que lo que más nos ha interesado son los puzzles, y el desarrollador Red Lemon parece dispuesto a servírnoslos a manos llenas.

Ya sea encarnando a Dexter o Mandark, tendrás que demostrar quién es el sabelotodo más manitas con los inventos y experimentos en cinco entornos diferentes situados en un laboratorio (evidentemente). También cuenta con 15 minijuegos, un modo para dos jugadores y el mismo toque colorista de la serie.

Está previsto que ambos juegos salgan a la venta antes de las Navidades. Más información, pronto.





Vamos a la cama que hay que descansar. Salvar al mundo es coser y cantar para las nenas. Incluso se van puntuales a la cama. Eso sí que es nivel

INFO FLASH

ATARI RESURRECTION
Existe la posibilidad de que Atari vuelva de entre los muertos. El distribuidor francés Infogrames, dueño y señor del nombre Atari, está considerando la idea de adoptar el nombre Atari en Estados Unidos y en Gran Bretaña para aprovechar el reconocido prestigio implícito en esta marca. Por lo



visto, los chicos de Ladytron no son los únicos que han tenido la feliz idea...

PLUCKY A PUNTO
El patito verde del que os hablábamos el mes pasado (véase la *preview* de *La gran aventura de Plucky*, publicada en *PSMag56*) está ya a punto para darse el chapuzón de la mano de Virgin. Si todo va bien, para cuando leas estas líneas estará a punto de llegar a las tiendas. Y si todo sigue yendo bien, el próximo mes tendrás ante tus ojos la *review*.



EL FACTOR X
Microids, desarrollador de alguno títulos para PS1 harto discutibles (*The Mission*, inspirado en el famoso anuncio de Nike) parece dispuesto a dejar atrás este sambenito con *Extreme Roller*, un título de carreras y combates con patines en línea que saldrá finales de verano. Con personajes, pistas y piruetas al estilo manga, *Extreme Roller* parece dispuesto a subirse al carro de la moda del patinaje en línea. Un carro que, al menos para nosotros, ya se paró hace mucho tiempo (o que nunca llegó a arrancar).

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

ESCENA DOS
Gran Turismo 2



Ah... *GT2*, el rey de los juegos de conducción, y al mismo tiempo una bestia parda repleta de momentos llenos de tensión. Aquí tienes uno: estás conduciendo por el circuito de Laguna Seca en tu deportivo que acabas de mejorar, manteniendo el ritmo del resto de coches. Subes por la cuesta que hay después de la quinta curva y te aproximas a la horquilla. ¿Tú qué harías?

A ¿Le pones agallas y te lanzas recto a toda velocidad? VE A LA PÁGINA 087

B ¿Le das al freno y te arrimas a la barrera? VE A LA PÁGINA 107

EN LÍNEA

CUÁNDO NAVIDADES **QUIÉN** RAGE **WEB** WWW.RAGE.COM

NOVEDAD *Inline Skating*, un juego de lo más agresivo

Atención, atención, abrid bien los oídos: *Inline Skating*, un título de nueva generación, también tendrá su versión para PS1. El juego, cuyo título completo es *Skating Featuring Cesar Mora & Fabiola Da Silva* está basado en el nuevo estilo de patinaje agresivo y cuenta con todo un surtido de acrobacias al estilo *Tony Hawk's* en parques de *skate* y centros comerciales.

Al Sr. Mora y a la Srta. Da Silva, dos conocidísimos campeones mundiales, se unirán otros patinadores profesionales, incluido Jon Julio, para darte una cuantas lecciones magistrales sobre piruetas y movimientos típicos del patinaje en línea (a menos que no seas ya un experto, cosa que dudamos). También contará con un editor de parques y un modo multijugador.

Está claro que Rage intenta hacerse un hueco en el fenómeno de juegos basados en deportes extremos que inició Tony Hawk, pero sólo el tiempo dirá si un deporte tan minoritario como el patinaje en línea puede ofrecer la misma dosis de emoción que *Tony Hawk's*. Lo que sí está claro es que los desarrolladores se quedarán pronto sin deportes extremos de los que echar mano (¿se atreverá alguien con *Xtreme Domino*?). Te traeremos más noticias del juego pronto.

SIMPSONS
AL VOLANTE EN PS2

CUÁNDO NOVIEMBRE **QUIÉN** EA **WEB** WWW.ESPANA.EA.COM

CARRERAS Radical Entertainment ha fichado a los personajes de la serie de dibujos animados más divertida e irreverente de la televisión



Si a Electronic Arts no le fallan las previsiones, en noviembre se empezará a distribuir *The Simpsons Road Rage*, la aventura más loca de la familia televisiva más descarada al volante de sus utilitarios. Los chiflados de Springfield protagonizan en esta ocasión un juego de conducción arcade por las calles de su famosa ciudad. La cuestión es que el desagradable Mr. Burns, en lugar de comprarse un ciclomotor o un cochecillo de segunda mano, como todo el mundo, adquiere el servicio de transporte público de Springfield. La inversión le viene estupendamente para subir los precios y fastidiar al personal, al que no le queda más remedio que sacar los coches de los garajes, convirtiendo las tranquilas calles de la ciudad de habitantes amarillos en un infierno circulatorio.

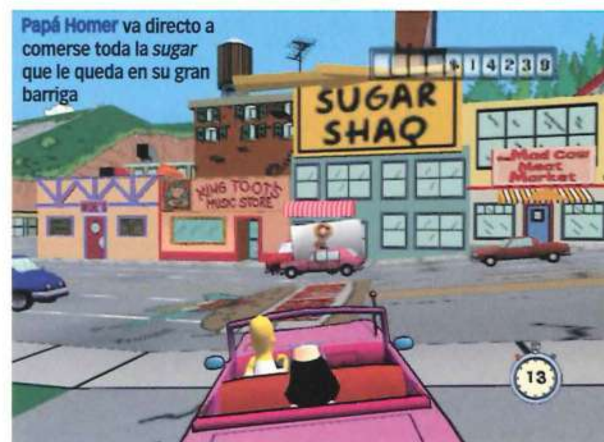
El jugador podrá «manejar» a cualquiera de los personajes habituales de la serie con el objetivo de ganar suficiente dinero para devolverle a la ciudad su servicio de transportes. ¿Cómo conseguir las pelas —o euros—? Pues haciendo de taxista *amateur*: deberás recoger a tus vecinos y llevarlos donde quieran lo más rápidamente posible. Si a tu cliente no le gusta tu forma de conducir, se bajará del coche y ya no podrás decirle eso tan poético de «son diez mil».

Según Fox, editora del título, es posible que el juego salga doblado al español por los mismos actores que localizan la serie, pero eso aún está por ver.



Puedes elegir entre un montón de personajes y automóviles distintos y, según vayas acumulando puntos, acceder a conductores y coches secretos





Papá Homer va directo a comerse toda la *sugar* que le queda en su gran barriga

LOS MÁS VENDIDOS

¿Te pica la curiosidad? Pues no te rasques más. Aquí tienes la lista de los juegos más vendidos en el mes de julio en las tiendas Centro Mail.

PLAYSTATION2



1.- Extermination
2.- The Bouncer
3.- Onimusha Warlords
4.- Crazy taxi
5.- Formula One 2001
6.- Moto GP
7.- La Fuga de Monkey Island
8.- Zone of the enders
9.- Red Faction
10.- MTV Music Generator 2

PSone



1.- Alone in the Dark IV
2.- Final Fantasy IX
3.- ISS Pro Evolution 2
4.- Gran Turismo 2 (Platinum)
5.- Colin McRae Rally 2 (Platinum)
6.- Final Fantasy VIII (Platinnum)
7.- Drácula: Resurrección (Platinum)
8.- Roland Garros 2001
9.- Drácula II: El último santuario
10.- Tekken 3 (Platinum)

TOP

1.- Pokémon oro (GB color)
2.- Pokémon plata (GB color)
3.- Extermination (PS2)
4.- Diablo II: Lord of destruction (PC)
5.- The Bouncer (PS2)
6.- Super Mario Advance (GBA)
7.- Sonic Adventure 2 (DC)
8.- Castlevania: circle of the moon (GBA)
9.- Alone in the Dark IV (PSone)
10.- Submarine titans (PC)

Baja la música de la red a tu Walkman

WALKMAN







Blythe ama su nuevo Network Walkman. Porque en pocos minutos, conectando simplemente el Network Walkman a su PC, puede grabar hasta dos horas de música, bajándola desde la red o transfiriéndola desde un CD. Incluso es muy sencillo crear un catálogo de canciones, listo para bajar en un Magic Gate Memory Stick. Network Walkman NW-MS9 de Sony. La música digital nunca ha sido tan fácil. Ni ha tenido mejor look...

go create

www.sony.es

SONY

CRYO: LICENCIA PARA TODO

CUÁNDO OTOÑO **QUIÉN** CRYO **WEB** WWW.CRYO-INTERACTIVE.COM/SPAIN/ESPAGNE

AVANCE PS2 Tras la sequía veraniega, el otoño se presenta plagado de lanzamientos y con la vista puesta en la campaña de Navidad



Las compañías se están aplicando durante este verano para pasar con buena nota el examen. Es el caso, por ejemplo, de Cryo, que nos invitó a sus oficinas centrales en París para ofrecernos un adelanto de lo que serán sus próximos lanzamientos. Sus proyectos más inmediatos son *La sombra del zorro*, *MegaRace 3*, *El pájaro loco* y *Frank Herbert's Dune*, todos para PC y PlayStation2.

La sombra del zorro se publicará a principios de diciembre. Se trata de un juego de acción y aventura con toques de sigilo protagonizada por el famoso personaje de cómic. Cryo ha adquirido los derechos para desarrollar títulos protagonizados por el héroe del antifaz y la capa negra durante los próximos cinco años y éste es el primero de la serie. Los escenarios trasladan al jugador a la California de 1822, a sus haciendas de estilo mejicano plagadas de miembros de las tropas españolas que en aquella época ocupaban el territorio. De ellos tendrá que zafarse continuamente batiéndose en duelo de floretes, disparándoles o logrando pasar inadvertido ante su estrecha vigilancia. Los duelos se rigen por el sistema de combos automáticos: sólo tienes que apretar los botones que se te indican en la parte inferior de la pantalla y esperar a que el Zorro responda a las instrucciones. En determinados momentos también podrás utilizar objetos del escenario para defenderte: candelabros, cortar la cuerda que sujeta una lámpara de araña para que aplaste a los malos... Pero tu mejor arma, la más fiel, es tu caballo: silba para llamarle y no te fallará.



Así de imponente **y chuleta se presenta Don Diego en los 128 bits de PlayStation2**

Con la idea de ampliar el espectro de jugadores, *La sombra del zorro* incluye tres niveles de dificultad; en el más sencillo, los combos se activan con combinaciones de tres comandos y en el más difícil, de ocho. La calidad de los gráficos de la beta que nos enseñaron en París correspondía más a un juego de PSone que a uno de PS2. Las imágenes estaban en baja resolución, aunque el equipo de desarrollo nos aseguró que se convertirán a alta. Si es así y se liman unos cuantos detalles más, puede convertirse en uno de los títulos de la temporada.

Nos metemos en la máquina del tiempo, abandonamos a Don Diego en el siglo XIX y, ¡zas!, nos plantamos en el futuro con *MegaRace3*, un juego de carreras futuristas que respira influencias y guiños de *WipEout* por cada uno de sus polígonos y que despegará en octubre. Lo que caracteriza a este título frente a otros del género son los distintos modos que puede adoptar la nave durante la carrera: velocidad, ataque o defensa. «No se trata sólo de correr y de salvar obstáculos y proyectiles. Es importante reflexionar y decidir si en un momento dado es mejor dejar que una nave que te va pisando los talones te adelante y aprovechar para achicharrarla o activar el turbo y correr», explicó su jefe de producto, Nicolas Swiatek. También destacó el modo catástrofe «en el que entra en juego la acción y la aventura», añadió. Podrás volar en 22 circuitos distintos con alguna de las 12 naves entre las que puedes elegir. A destacar las imágenes cinemáticas del comentarista Lance Boyle, un maduro presentador de televisión al estilo MTV que te dejará boquiabierto con sus excentricidades y estética *gore-punk-pop*.

Y de las carreras, a las plataformas. Llegarán en noviembre con *El pájaro loco*, para el que se ha utilizado el motor de *Gift* mejorado. Se trata de un divertido y colorista juego con estética de dibujos animados que, a pesar de estar dirigido a los más jóvenes, es uno de esos títulos que termina enganchando a todo el personal. Además de Woody —alias, Pájaro Loco—, hay otros dos personajes jugables; sus sobrinos Knothead y Splinter, que tienen sus propias habilidades. Aparte de saltar y correr, Woody puede utilizar cohetes para volar. Su pico es su mejor herramienta: con él ataca y se defiende, escala, abre puertas y activa botones. Lo tendrás que utilizar infinidad de veces a lo largo de los 21 niveles del juego. Podrás engancharte a él en noviembre.

Y para finalizar el viaje, nada mejor que el desierto de *Dune*, novela de Frank Herbert que David Lynch llevó a la gran pantalla. También existe una serie de televisión que se emite actualmente en Estados Unidos, Francia y otros países, pero que aún no se ha estrenado en España. Precisamente, la licencia de la serie es la que ha adquirido Cryo para desarrollar este juego de acción/aventura en tercera persona que se desarrolla en un universo de ciencia-ficción. Creado por WideScreem Games —*Alone in the Dark III*, *Prisioner of Ice*, *Worms*...—, *Frank Herbert's Dune* transcurre en el planeta Arrakis, un lugar baldío, un inmenso desierto en el que la especia y el agua son los elementos más deseados. Encarnas a Paul, único superviviente junto a su madre de su tribu, masacrada por el Barón Harkonnen. En su huida toparán con los Fremen, una tribu nómada y misteriosa que le reconocerá como Mesías, esperando que les libere del despotismo del Emperador y que convierta Dune en un planeta fértil. Paul deberá enfrentarse a diferentes misiones y a múltiples enemigos: repugnantes gusanos gigantes, arenas movedizas, contrabandistas, los secuaces del Barón Harkonnen... *Dune* llegará a las tiendas en noviembre.

Pues nada, a ver si llega el otoño para encerrarnos a cal y canto en casa, caldito en mano y estufa enchufada, a ver cómo diluvia en la calle mientras nos dejamos los dedos y los ojos con todos los lanzamientos. Seguiremos informando.



Frank Herbert's Dune **se basa en la novela homónima de Herbert, un hito en la literatura de ciencia-ficción. La acción transcurre en un planeta yermo y desértico en el que el agua y la especia son recursos imprescindibles**



MegaRace 3 **es un juego de carreras futurista que respira influencias de *WipEout* por todos los polígonos**





El pájaro loco es **un divertido plataformas que hará las delicias de los más pequeños y que terminará enganchando a los mayores**

DESCUBRE UNA NUEVA REALIDAD

FINAL FANTASY

LA FUERZA INTERIOR



COLUMBIA PICTURES Y SQUARE PICTURES

PRESENTAN

FINAL FANTASY

LA FUERZA INTERIOR

SQUARE PICTURES

WWW.COLUMBIA-TRISTAR.ES

COLUMBIA TRISTAR FILMS DE ESPAÑA, S.A.

DISTRIBUIDA POR COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL

Vive en EL CINE la gran epopeya que has vivido con PLAYSTATION.

PS2™

PlayStation.2

Estreno el 24 de agosto

SEGUNDA PARTE

DIGIMON HA VUELTO

CUÁNDO 2002 QUIÉN INFOGRAMES WEB DIGITALMONSTERHQ.CJB.NET/

EVOLUCIONA Por fin Digimon ha llegado a las tiendas, pero... ¿Qué pasa con la secuela?



Si no nos fallan las cuentas Infogrames ha tardado sólo siete meses en terminar *Digimon World* (échale un ojo a la *review* correspondiente en *PSMag48*, 7/10). Puesto que la secuela apareció en Estados Unidos en febrero, no esperamos que aparezca por nuestra madre patria este año.

Para la secuela, el enfoque en plan «tagamochi» (adoptar y criar) se ha desplazado claramente en favor de elementos JDR como la exploración, el combate y el desarrollo de los personajes.



Te mantendremos informado sobre *Digimon 2*, aunque, por el momento, ve conformándote con que el primero ya esté aquí.

INFO FLASH

Y EL GANADOR ES... *Spider-Man* recogió el prestigioso galardón al Juego del año en los premios PlayStation Choice Awards. Los jugadores votaron sus juegos favoritos en la página web de Sony www.scea.com. *Tony Hawk's 2* se hizo con el premio al Mejor juego de deportes extremos, mientras que *Toy Story Racer* se alzó como el Mejor juego para niños. ¡Felicidades a los premiados!

ABRACADABRA PATA DE CABRA La archiconocida bruja adolescente *Sabrina* protagoniza su propio juego de aventuras para PlayStation. Basado en la famosa serie de televisión homónima, *Sabrina: A Twitch in Time* llegará volando sobre su escoba a todas las tiendas en otoño.

UN JUEGO SUPERDOTADO

CUÁNDO 2002 QUIÉN CODEMASTERS WEB CODEMASTERS.COM

NOVEDAD *Prisioner of War* contará con un revolucionario sistema de IA



Los estudios Wide Games están echando toda la carne en el asador en el desarrollo de *Prisioner of War* para Codemasters , que saldrá para PC y PlayStation2 a principios de 2002. Las últimas noticias que nos han llegado es sobre el espectacular sistema de Inteligencia Artificial (IA) que recrea con absoluta veracidad los patrones de conducta de la multitud de prisioneros y guardianes que pueblan el juego. Creado sólo para *POW*, el motor A-life se basa en los algoritmos «Boids», desarrollados por el conocido investigador de IA, Craig Reynolds.

El motor A-life creará patrones de movimiento naturales, tanto para individuos como para grupos, permitiendo que la simulación del comportamiento de una multitud resulte realista. Este aspecto es esencial para crear entornos poblados de personajes creíbles que han de realizar las tareas cotidianas propias de un campo de prisioneros, además de reaccionar a los intentos de fuga de los jugadores.

Por lo visto, el jugador también podrá hacer uso del sistema A-life para su personaje. Si se abandona su control durante unos segundos, la IA actuará manejando al personaje para que siga la rutina del campo de prisioneros (comer, dormir, acudir a los recuentos...). Este motor permitirá, además, que grupos de personajes no jugables se muevan de forma creíble. Su tarea de influencia no se limita a los objetos, sino que también influyen sobre otros grupos de personajes, tendiendo a actuar como grupo. Estamos deseando probar esos maravillosos algoritmos.

¡VAYA PAR DE GEMELOS!

CUÁNDO OTOÑO QUIÉN UBI SOFT WEB WWW.UBISOFT.ES

PRIMERAS CAPTURAS En *Evil Twin,* Cyprien, un huérfano de 10 años, es transportado a un mundo imaginario corrompido por una extraña amenaza



Para descubrir su naturaleza, deberá indagar sobre indicios y entablar conversaciones, evolucionando en decorados que asocian sueños y escalofríos. El pequeño Cyprien también tendrá que enfrentarse a criaturas espantosas con el fin de librarlas de esa fuerza imaginaria. Entonces el citado chavalín se convertirá en Súper Cyprien, el alter ego belicoso y con poderes combativos del pequeño. No se trata del guión de una película de suspense sino del argumento de *Evil Twin: Cyprien's Chronicles*, un juego para PlayStation2 desarrollado por In Utero y Ubi Soft, cuyo lanzamiento está previsto para finales de septiembre.

Entre las características del juego destaca la alta jugabilidad, basada principalmente en una progresión lenta pero regular de la dificultad. El juego gustará tanto a jugadores experimentados (capacidad de juego fuerte y dificultad en evolución + acción real y profunda) como a los ocasionales (facilidad de control, capacidad de juego muy intuitiva).

Te convertirás en una especie de Doctor Jeckyll y Mister Hyde poligonal ya que encarnarás a Cyprien y a Súper Cyprien (una mezcla de súperhéroe de los años cincuenta y de personaje de manga japonés). Cyprien puede correr, saltar, hablar, disparar y obtener nuevas habilidades cuando culmina una misión. Para transformarte en Súper Cyprien necesitas una puntuación mínima de *bonus*. Entonces te convertirás en un ser más fuerte y rápido.

La acción se desarrolla en ocho islas —76 niveles— de un extraño mundo poblado por un centenar de personajes por descubrir, todos un poco *raritos*. Cyprien deberá recorrer ese universo en busca de sus amigos, cada uno encarcelado en un mundo distinto, capturados en una pesadilla relacionada con su personalidad.

El universo en el que se desarrolla este juego de acción y aventuras 3D en tercera persona está inspirado en el cómic contemporáneo y en el cine fantástico. Ubi Soft asegura que el apartado gráfico es espectacular: un total 575 MB de texturas no comprimidas.

Esta vez tendremos que esperar muy poco para comprobar las delicias prometidas por In Utero y Ubi Soft, cuyos equipos de desarrollo llevan más de dos años trabajando en este título. Lo encontrarás en las tiendas a finales de septiembre.


Así es el *alter ego* heroico, bruto y poderoso del pequeño Cyprien



A la entrada del Palacio de Congresos de Madrid **se expusieron varios modelos de los que compiten en el Campeonato de España Gran Turismo real, no en el virtual. Ya sabes que PlayStation patrocina al equipo Lamborghini, cuyos pilotos son Víctor M. Fernández y Javier Mora**



Sony puso toda la carne en el asador para presentar en sociedad a su nueva criatura. Setenta y cinco PlayStation2 estuvieron a disposición del público para que probara *GT3*





El presidente de Sony Computer **Entertainment España, James Amstrong, en plena presentación**

INFO FLASH

• Ganador moto MBK:
Raúl Redondo
El Provencio (Cuenca)

• Sorteo 15 teléfonos móviles:
• Marc Casals
Torelló (Barcelona)
• Alejandro Garrido Fernández
A Valenzá-Barbadas (Ourense)
• Rafael Carlos Quesada
Córdoba
• Diego Jiménez García
Villalba (Madrid)
• Alexis Hernández Armas
Los Silos (SC. de Tenerife)
• Carles Rubio García
Berga (Barcelona)
• Sergio Otero Blanco
Redondela (Pontevedra)
- Joanna Nieto Olarte
Bilbao
- Urko Martínez Ramírez
Utebo (Zaragoza)
- Miguel Ángel Delgado
Palma de Mallorca
- David Comino Cordier
Madrid
- Rubén García Carbajo
Granada
- Antonio García Fernández
Jerez de la Frontera (Cádiz)
- Melissa Espinoza Saavedra
Majadahonda (Madrid)
Javier Tello Suárez
Avilés (Asturias)

• 10 entradas a Port Aventura:
• David Sánchez Rodríguez
Las Roquetes-St. Pere de Ribes (Barcelona)
• Demetrio Fajardo
Pinos del Valle (Granada)
• Andrés Bueno Gijón
Tarragona
• Gonzalo Navarro
L'Ametlla (Barcelona)
• José Antonio Giménez
Elche (Alicante)
• Iván Báez Rodríguez
Badajoz
• Julio Roig
Barcelona
•Oriol Mesiá
Castelldefels (Barcelona)
•David Vega López
Torremolinos (Málaga)
•M.Ángel López Jiménez
Alcorcón (Madrid)

• Ganador PlayStation 2:
Silvia Ventosa Pla
Barcelona



GT3 BATE RÉCORDS DE VENTAS

ÉXITO Sony se hincha con el primer GT para PlayStation2



El lanzamiento de *GT3 A-Spec* en España el pasado 20 de julio ha supuesto, según Sony, uno de los mayores éxitos de ventas de la historia de los videojuegos de nuestro país. Las cuentas de Sony arrojan que sólo en un día se vendieron 20.000 unidades, cifra que, aseguran, se incrementará como mínimo en 12.500 unidades en los próximos días. Si no les tiembla el pulso al pronosticar este crecimiento es porque 12.500 usuarios han reservado el *pack* que incluye la consola y el juego y que está disponible desde el 1 de agosto.

Gran Turismo arrasa por donde pasa; *GT* y *GT2* ya saborearon las mieles del éxito y juntos vendieron un total de medio millón de copias.



Sony habilitó **en el recinto distintas zonas y ambientes, entre ellas un peculiar cine con unas butacas muy airosas**

24 HORAS DE *GRAN TURISMO 3*

PRESENTACIÓN La tercera generación del rey de los simuladores de conducción ya está entre nosotros

CUÁNDO DESDE JULIO **QUIÉN** SONY **WEB** WWW.ES.SCEE.COM



Una compañía no publica todos los días un título como éste y, para celebrar como se lo merece *GT3 A-spec*, Sony organizó una buena. El Palacio de Congresos y Exposiciones de Madrid fue el escenario elegido para el singular evento: 24 horas ininterrumpidas de *GT3*. Setenta y cinco PlayStation2 estuvieron disponibles para el disfrute de los amantes de la conducción que se acercaron al palacio desde las 21.00 horas de día 17 hasta las 21.00 del día 18. Allí pudieron probar el juego antes de que saliera a la venta y entrenarse para participar en el Campeonato *GT3*, cuyo ganador se llevó a casa ¡un Peugeout 206!

Como no sólo de velocidad vive el hombre, Sony dispuso en el palacio distintas zonas. La de la música consistía en un escenario en el que tocaron en directo grupos como Suitcase, Juniper Moon y pinchadiscos como DJ Polar y DJ Ibon Errazkin. En medio del bullicio también se podía disfrutar de la gran pantalla en un espacio destinado al cine con butacas hinchables. En resumen, una gran fiesta en honor de uno de los niños mimados del mundo consolero.

OPERADORA, ¿ME PONE CON EL ENEMIGO?

CUÁNDO SEPTIEMBRE QUIÉN PROEIN WEB WWW.TAKE2GAMES.COM

EXCLUSIVA El *shooter* de la II Guerra Mundial, *Hidden And Dangerous* se infiltra en PlayStation

Proein, compañía que distribuye a Take 2 en nuestro país, ha mandado a sus secuaces más belicosos a asaltar el búnker de *PSMag* y acorralar con sus bayonetas al equipo de redacción con una única misión: informarnos de que entre sus planes de batalla tiene previsto lanzar el increíble juego de guerra para PC *Hidden And Dangerours* para PlayStation.

Para los profanos, diremos que *Hidden And Dangeours* es una especie de *Panzer Front* (*PSMag54*, 9/10) pero sin tanques. Se trata de un juego de tropas con mucha acción y estrategia, plagado de la tensión característica de la Segunda Guerra Mundial y aliñado con giros argumentales. Infiltra a un comando de cuatro hombres tras las líneas enemigas y abandónate al placer de aniquilar a todo bicho viviente (con sigilo incluido, claro está) mientras saboteas la máquina de guerra alemana y rescatas a un puñado de colegas capturados.

Cada misión tiene que planearse meticulosamente desde un buen principio: elegir al hombre adecuado y el armamento apropiado es crucial para tener éxito en las escaramuzas. Un solo error puede bastar para que todo el mundo termine fiambre, pero justamente es ese tipo de tensión lo que convierte a *Hidden & Dangerous* en una de esas experiencias que te ponen de los nervios nerviosos y te dejan prácticamente sin uñas. Esperemos que esas muertes de un solo disparo, la línea de visión tan precisa y la posibilidad de camuflarse se mantengan en la versión PlayStation. Si tenemos esa suerte, *H&D* podría terminar siendo un título muy, pero que muy especial.



Prepárate para la batalla. Proein amenaza con el lanzamiento en noviembre del célebre *Hidden And Dangerous*

INFO FLASH

BYE BYE MADDEN
EA ha decido no lanzar *Madden NFL 2002* para PS1 en Europa. A pesar de las primeras afirmaciones de que el juego contaría con una versión y posterior lanzamiento PAL (y de los jugosos detalles sobre la inclusión de un modo Madden '93 y nuevas jugadas), el gigante distribuidor ha decidido eliminar el popular simulador de fútbol americano de su lista de lanzamientos. Nuestra única recomendación es que los adictos a este deporte bombardeen las oficinas de EA con sus quejas.



GUÍA OFICIAL GT3
MC Ediciones sacará pronto una guía muy especial que ningún incondicional de las carreras debería perderse. Es decir, ningún incondicional de las carreras que tenga una PS2 y *Gran Turismo 3* en casa. Dentro de unas días, podrás encontrar en tu quiosco habitual la Guía Oficial de GT3, una joya para los amantes de la conducción y la mecánica que te cuenta al dedillo todos los circuitos y coches de este insuperable juego (*PSMag56*, 10/10). Si quieres pedirla directamente no tienes mas que llamar al 93 254 12 58 o bien enviar un mensaje de correo electrónico a suscripciones@mcediciones.es







Plántale cara a la vida. ¡Chof!

PAJARITOS POR AQUÍ, PAJARITOS POR ALLÁ...

CUÁNDO OCTUBRE QUIÉN EON WEB WWW.EON-DIGITAL.COM

CAPTURAS AÉREAS Lo último en deportes de riesgo

Hay un montón de juegos de deportes de riesgo sueltos por ahí, pero el riesgo con sus bayonetas de, pongamos por caso, enfundarse un atuendo de colores fluorescentes y deslizarse por una montaña nevada resulta insignificante si se compara con el pasatiempo más letal de todos: el paracaidismo de caída libre.

Aerodive para más señas, ofrece a los jugadores la oportunidad de descubrir por qué estar a 9.000 metros de altura por encima del nivel del suelo no es una experiencia demasiado segura que digamos, y menos si tienes que aderezarlo con unas cuantas acrobacias a velocidades vertiginosas. Obtienes puntos por formación y por sobrevivir, que es lo mínimo que cabría esperar, claro.

SEGUNDO FRENTE

CUÁNDO 2002 QUIÉN N/D WEB WWW.PANZERFRONT.CO.UK

¡OBUSES! *Panzer Front* se dispone a arrasar las tiendas de nuevo

El lanzamiento pospuesto de *Panzer Front 2*, la secuela del juego de tanques favorito de *PSMag*, podría estar a punto de hacer saltar nuestros arsenales por los aires.

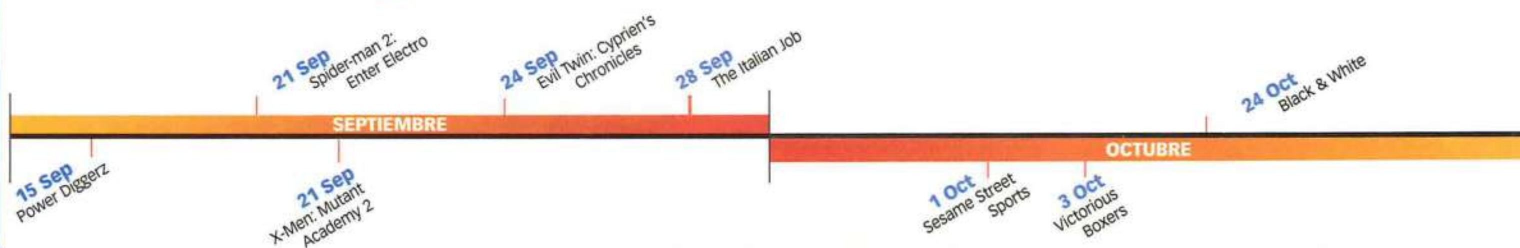
En Japón ya se ha lanzado al mercado, pero a los potenciales distribuidores europeos les preocupa que la explícita imaginería y simbología nazi del juego pudiera provocar indignación en Europa y que fuera prohibido en Alemania.

No obstante, la página web oficial de *Panzer Front*, que mantiene gente del sector cercana al desarrollo de videojuegos, afirma que el juego aparecerá en los territorios PAL, después de las modificaciones apropiadas, aunque no hasta el año que viene.

Enhorabuena a los forofos de la estrategia y la acción.

EN SUS PUESTOS...

LOS JUEGOS DE PS1 QUE SE AVECINAN

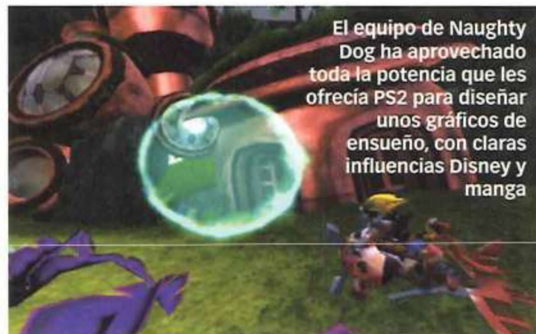




Jak y Daxter se irán encontrando a lo largo de su aventura con distintos personajes que les darán las claves necesarias para seguir avanzando



Los efectos del agua son espléndidos. Podrás sobrevolarla gracias a este singular pájaro-artefacto



El equipo de Naughty Dog ha aprovechado toda la potencia que les ofrecía PS2 para diseñar unos gráficos de ensueño, con claras influencias Disney y manga

LA EXTRAÑA PAREJA

CUÁNDO DICIEMBRE QUIÉN SONY WEB WWW.SCEE.COM

EXCLUSIVA Los creadores de *Crash Bandicoot* sorprenden con un nuevo juego para PS2



Tras haber vendido más de 20 millones de copias en todo el mundo de los cuatro títulos *Crash Bandicoot* que desarrollaron entre 1996 y 1999, los chicos de Naughty Dog se han propuesto reemplazar al marsupial anaranjado por una extraña pero bien avenida pareja que vuelva a situarles en los primeros puestos de ventas.

Una vez concluida su etapa *Crash* —el último título de la licencia está siendo desarrollado por Traveller's Tales y lo distribuirá Vivendi Universal—, Naughty Dog tenía claro que su próximo trabajo sería para PlayStation2. «*Crash* era como era porque estaba creado para PSX. Le hicimos la cabeza tan grande para que se pudiese apreciar el rostro, las manos negras para definirlas... Por eso, ahora, decidimos crear algo totalmente nuevo», explicaron los fundadores de Naughty Dog, Jason Rubin y Andy Gavin, a los periodistas que participaron en el viaje de prensa a Los Ángeles que organizó en agosto Sony Europa y al que *PSMag* tuvo el honor de ser invitada.

Siguiendo la estela de *Crash*, han creado unos personajes carismáticos; Jak, un chico de aspecto «bola-dragonil», peluca rubia, callado y con madera de héroe, y Daxter, una especie de comadreja que aporta los toques de humor al juego y guía a Jak —el único personaje jugable— a lo largo de la aventura. Si no habla es, según sus creadores, porque su experiencia les ha demostrado que es la mejor manera de que el jugador se meta realmente en la piel de un personaje. Algo que no resultará muy difícil si atendemos a la calidad gráfica de los personajes ya que se han utilizado entre 3.000 y 4.000 polígonos para recrearlos, en comparación con los 500 de *Crash Bandicoot*, mientras que para la animación facial y corporal de cada uno de ellos se han necesitado 300 bocetos. Otro gran logro de los personajes creados por Naughty Dog es la perfecta sincronización entre la voz y los labios a lo largo de 120 minutos de diálogo, un doblaje propio del cine en todas las lenguas en las que se publicará el juego, español incluido.

Si Jak, Daxter y los personajes que se irán encontrando a lo largo del juego parecen más propios de una película de animación que de un videojuego, el vasto mundo que recorren —en primera o tercera persona— es apabullante. Con fuertes influencias de las películas Disney y del universo del cómic japonés —especialmente del manga— el mundo de *Jak & Daxter*, que podrás explorar libremente, se compone de gráficos 3D en tiempo real completos. Subir a la cumbre de una montaña y contemplar toda la costa, las aldeas y los escenarios que has dejado atrás o que tendrás que atravesar parece cosa de magia gracias a la potencia que ofrece PS2.

Los escenarios están repletos de sofisticados detalles (mariposas y otros



Jak es una mezcla de héroe manga y rubio surfero, Daxter una especie de comadreja pícara. Forman un buen equipo



Los niveles están estructurados en aldeas


A destacar el sofisticado nivel de detalle de los escenarios

animalillos que revolotean a nuestro alrededor, llamas chispeantes, el movimiento en la dirección del aire de las ropas y cabellos de los personajes), de efectos de luz (el entorno cambia entre día y noche) y sombras y de espléndidos efectos de agua. Cada uno de los 12 niveles ocupa 10 Mb y ha costado dos meses de trabajo gráfico ya que no se ha realizado ninguna captura de movimientos.

Lo más asombroso de *Jak & Daxter*, sin embargo, es que carece de tiempos de carga. Os podemos asegurar que al desplazarte por el inmenso escenario todo discurre con una fluidez suave y la acción no se detiene al cruzar una puerta. Una proeza que, cuando se generalice, marcará un punto y aparte en la jugabilidad consolera.


Los efectos de luz y el color son geniales

MEZCLA DE GÉNEROS

«Muchos juegos tienen gráficos espectaculares, pero ofrecen 10 minutos de jugabilidad. Nosotros queríamos hacer un juego lo mejor posible en todo, y eso incluye que sea divertido, que proporcione jugabilidad, aventura y una historia» explicó Rubin. Como también querían que su nuevo título fuera único en su género, han incluido algunos elementos de *Mario 64* y *Crash Bandicoot* y combinado exploración, plataformas, aventura, acción, estrategia y hasta carreras.

La trama se desarrolla en torno a Jak y su mejor amigo, Daxter, que se convierte en comadreja tras caer en un tonel lleno de Dark Eco, una extraña y peligrosa sustancia. Entonces empezarán la búsqueda de Gol Acheron, el único conocedor de los secretos del Eco, una poderosa fuerza energética capaz de devolverle a Daxter su aspecto original. Ambos recorrerán un total de 12 niveles formados por aldeas y deberán superar ocho minijuegos (pesca, carreras, etc.), tres carreras extra y dos jefes. En cada nivel tendrán que cumplir ocho tareas diferentes, estando cada una de ellas relacionada de forma interactiva con las demás.

Destinado a un amplio abanico de publico, *Jak & Daxter* se convertirá con toda seguridad en uno de los juegos del año. Dará mucho que hablar. Y que jugar.



CHICOS TRAVIESOS

Puede que Jak y Daxter sean la pareja *alter ego* de Andrew Gavin y Jason Rubin, fundadores y copresidentes de Naughty Dog. Ellos también forman una extraña, graciosa, bien avenida y muy productiva pareja. Empezaron en 1986 desarrollando juegos con el nombre de JAM Software para consolas hoy prehistóricas —Apple II, Apple IIGS, Amiga, Atari ST— y para PC. Uno de sus primeros éxitos fue *Keef the Thief*, que ya publicaron como Naughty Dog.

Con la serie *Crash Bandicoot* rompieron moldes hasta en Japón, haciendo saltar por los aires los índices de ventas y convirtiéndose en el estudio de desarrollo más exitoso y codiciado de la industria norteamericana del videojuego.

Ubicado en la exclusiva Third Street Promenade de Santa Monica (California), Naughty Dog ha crecido hasta contar en la actualidad con un equipo de 35 personas que llevan trabajando desde enero de 1999 en *Jak & Daxter*, frente a los ocho que, en un año, desarrollaron *Crash Bandicoot*.

Rubin y Gavin aseguran que no permiten que los programadores limiten a los artistas ni a éstos que determinen las pautas a seguir de los programadores. Tampoco consienten que los productores metan la nariz en su trabajo «porque ellos se van a casa a las cinco».

Sony adquirió Naughty Dog el año pasado, lo que significa que sólo los afortunados usuarios de PlayStation2 y PSone podrán seguir disfrutando del talento de estos «chicos traviesos».


Durante el viaje de prensa a Los Ángeles que organizó Sony no sólo tuvimos la oportunidad de conocer a Rubin y Gavin. También tuvimos el gusto de saludar a la hembra de labrador a la que le debe el nombre Naughty Dog (perro rebelde, travieso). Lleva 13 años viviendo con Rubin



Se te ve animado... *Batman: Vengeance* persigue la estética de la serie de dibujos animados del vengador nocturno



El espacio, la última frontera... Como puedes comprobar, los chicos de Ubi Soft en Montreal no tienen muchos motivos de queja al respecto





A mandíbula batiente. Tarzán deberá batirse con varios jefes y sortear varias pruebas de habilidad acuática de alto riesgo



EL HOMBRE MONO Y EL HOMBRE MURCIÉLAGO

JUEGOS PS2 **Batman y Tarzán se reencarnan en la bestia negra de Sony**

CUÁNDO OTOÑO **QUIÉN** UBI SOFT **WEB** WWW.UBISOFT.ES



El pasado 26 de julio, Ubi Soft nos invitó a sus oficinas de Montreal para presentar dos de sus grandes licencias para PlayStation2 y, de paso, ponernos los dientes largos con las impresionantes oficinas que tienen en esa ciudad canadiense. Y conste que lo de impresionantes no es simple peloteo: Ubi Soft dispone de dos plantas enteritas de un enorme edificio de oficinas donde trabajan hasta 400 personas (!) de la compañía distribuidora francesa. ¡Y encima no están ni apretujadas! De hecho, estamos convencidos de que si hubieran apartado un poco las mesas, podríamos haber jugado un buen partido de fútbol, pero claro, estábamos allí para otra cosa...

Y la otra cosa (o par de cosas, más bien) que nos trajo hasta Montreal fue una pareja de héroes clásicos que ahora van a modernizar un poco más sus vidas gracias a su ingreso en los 128 bits: Tarzán y Batman.

El primero llega a PS2 después de visitar la gris en una ocasión anterior de la mano de Sony (*PSMag36*, 7/10) y uno no puede sino preguntarse a qué viene sacar ahora un nuevo juego de Tarzán (que nosotros sepamos, Disney no tiene previsto ningún *Tarzán 2* para estas Navidades). Pero los chicos de Ubi Soft están convencidos de que el señor de la jungla «es un héroe que no pasa de moda», y de aquí que se haya querido acercar a Tarzán a un mayor nivel de calidad gráfica en la consola de nueva generación. Y lo cierto es que calidad gráfica no le falta. Si algo tiene *Tarzan: Freeride* son precisamente unos fondos y unos entornos elaborados con unos detalles soberbios, que recrean ese ambiente orgánico y exuberante que debe acompañar a todo aspirante a salta-lianas.

Pero el argumento de este título no gira alrededor de la contemplación de la naturaleza (como ya podías imaginarte), sino de un excéntrico científico empeñado en perturbar la paz de Tarzán y sus amigos. Para ello, el señor de la jungla deberá lidiar con un sinfín de enemigos y situaciones de lo más adrenalínicas.

Y es aquí donde, tal vez, estriba la mayor novedad de *Tarzan: Freeride*. A diferencia del anterior título del señor de los elefantes (pronto se nos van a terminar los sinónimos para referirnos a este... ejem... tipo de pelo en pecho), donde la exploración era la liana nuestra de cada día, esta vez la acción transcurre sobre todo en niveles inspirados en deportes de riesgo: desde el *bungee jumping* hasta el *surf*, pasando por el *wakeboard* (esquí acuático impulsado desde el aire, para entendernos). Con ello se busca una jugabilidad frenética y un ritmo de juego sin descanso para que los ánimos no decaigan. Y si el juego avanza según lo prometido, os aseguramos que nuestros ánimos no decaerán.

El otro héroe del momento, el infatigable luchador enmascarado con residencia en Gotham, también ha decidido abalanzarse sobre la PlayStation2 para repartir un poco de venganza animada y mamporril. Y es que *Batman: Vengeance* es un juego que parte de la estética de la conocida serie de dibujos animados para trazar una aventura mezcla de acción y *beat 'em up*. En realidad, no sólo acción y *beat 'em up*, sino también juego de conducción, de pilotaje, de puzzles, de plataformas... En fin, una amalgama de géneros unidos por una jugabilidad arcade de lo más simple pero efectiva.

En este título, Batman se verá inmerso en una trepidante trama de delitos y conspiraciones que incluye a sus sempiternos archienemigos (el Joker, Poison Ivy, Mr. Frío...), junto con varios subalternos más dispuestos a arruinarle la vida al defensor de la justicia.

Sin duda lo más destacable de este sofrito de géneros es, como ya hemos dicho, que se ha pretendido reproducir al detalle la estética de la serie televisiva de animación, no sólo en el diseño de los personajes, sino también en las animaciones y en toda la atmósfera que impregna el juego. Para ello, el equipo de Ubi Soft, compuesto por más de 60 personas en algunos momentos, mantuvo una estrecha colaboración con los creadores de la serie de TV y realizó todas las animaciones con un marcado aire estilizado que hiciera justicia al Señor de la Noche.

Pero lo que está claro es que, para poder ver si tanto Tarzán como Batman reciben finalmente el juego que se merecen (y no una simple licencia con tufillo a royalties), habrá que esperar hasta principios de otoño. Hasta entonces, seguiremos atentos y vigilantes (por si aparece una señal en el cielo con forma de murciélago y esas cosas).

PLAYSTATION EN VIÑETAS

LA CALIDAD DE VUESTROS DIBUJOS GARANTIZA LA CONTINUIDAD DE ESTA SECCIÓN. ¡ENHORABUENA!

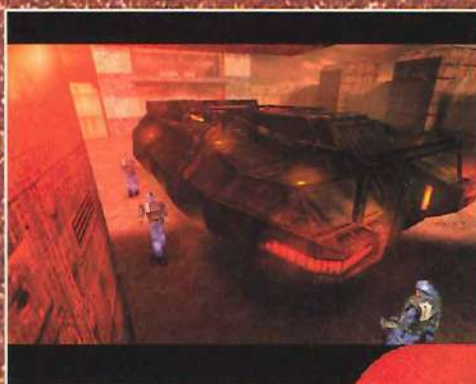
Alberto Berjón de León (rima y todo) se adelanta a todos y nos obsequia con su particular visión de la tercera parte de *Dino Crisis*. Los hay a los que les gusta ir por delante del resto. Pues nada, que aquí tienes una camiseta de *FFVIII* para vacilar a los coleguitas cuando vuelvas a clase y, de regalo, una cartera especial de *Sheep*. ¡Esto sí que es aprovechar el verano!



RED FACTION

Una revolución se está cociendo en Marte. Pilla el Seiscientos y plántate allí para ayudar a la Facción Roja a terminar para siempre con la despótica y conspiradora Corporación Ultor. ¿Que no ha pasado la ITV? Bueno, pues viaja virtualmente vía PS2, que nosotros te invitamos al combustible. ¡A las barricadas!







La pregunta

¿Cuál es la profesión de Parker, el protagonista de *Red Faction*?
1.- Cartero
2.- Policía
3.- Minero

El premio

Proein y *PlayStation Magazine* sortearán 0 lotes de gorra + juego *Red Faction*



Envía este cupón a
CONCURSO *Red Faction*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.











"NUEVOS ENEMIGOS, NUEVAS LOCALIZACIONES Y NUEVAS HABILIDADES PARA EL TREPAMUROS MÁS FAMOSO"

PSMag presenta...

EL ASOMBROSO SPIDER-MAN

¡ADVERTENCIA!
SUBIRSE POR LAS PAREDES Y BALANCEARSE POR LOS EDIFICIOS PUEDE PROVOCAR VÉRTIGO Y DOLORES DE CABEZA

DESENMASCARAMOS AL VERDADERO SPIDERMAN EN ESTA ALUCINANTE SECUELA

DATOS

DISTRIBUIDOR PROEIN
DESARROLLADOR NEVERSOFT
GÉNERO AVENTURA DE ACCIÓN
LANZAMIENTO SEPTIEMBRE
METROS DE TELARAÑA HILADOS DURANTE EL REPORTAJE 6.433,67 M
MÁS INFORMACIÓN WWW.ACTIVISION.COM

Bienvenidos a nuestro gigantesco y espectacular reportaje del nuevo juego de *Spider-Man*. Esta es la segunda dosis del pateaculos de supervillanos que ya nos dejó asombrados a todos en septiembre pasado. En la aventura anterior, nuestro héroe, con sus superpoderes y sus telarañas, se balanceaba por la ciudad de Nueva York para dar caña a una pandilla de malos de los cómics del universo Marvel. Ahora, en *Spider-Man 2: Enter Electro*, el trepamuros se ha rodeado de varias novedades para seguir frustrando los planes de los criminales neoyorquinos. Enemigos completamente nuevos, localizaciones completamente nuevas y habilidades completamente nuevas para todos los fans del lanzarredes.

¿Pero quién es este superhéroe enmascarado? Pues ni más ni menos que Peter Parker, un huérfano que fue criado por su cariñosa tía May y su tío Ben. En una exposición científica, una araña irradiada mordió a Peter y éste obtuvo la fuerza, la velocidad, la agilidad y el sentido arácnido del susodicho insecto. Por lo visto, también adquirió un sentido especial para los trajes. Ahora Peter lleva una doble vida como fotógrafo para el Daily Bugle y como justiciero enmascarado que gusta de liarse con fornidos esbirros embutido en un vestido azul y rojo chillón a más no poder. Aparte de esto, el chaval es todo un misterio.

Los chicos de Proein estaban tan enamorados de Spidey que lo recortaron de las páginas de los cómics Marvel y lo plantaron en la PlayStation. El resultado fue un exitazo que incluía 20 niveles de la mejor acción superheroica que hemos visto nunca. El invento funcionó, en parte, porque los poderes de Spiderman estaban representados a la perfección y porque resultaba la mar de divertido utilizarlos para perseguir al Dr. Octopus y demás enemigos a lo largo de Nueva York.

En esta ocasión, el archienemigo es Maxwell Dillon, también conocido como Electro. Mientras trabajaba para una compañía de teléfonos, Dillon tuvo la mala suerte de convertirse en la diana improvisada de un relámpago, que le alcanzó cuando estaba subido a un poste de telégrafos. Debido a este accidente, Maxwell adquirió el poder de canalizar energía eléctrica a su voluntad. Pero, ¿utilizó este poder para ahorrar dinero en sus facturas? ¡No! En vez de ello decidió dedicarse a la vida criminal bajo el nombre de Electro.

Electro utiliza sus poderes de alto voltaje para robar y extorsionar. Y alguien tiene que detenerlo, evidentemente. Pasa la página y prepárate para un viaje alucinante a través de este nuevo juego. Es hora de conocer a Electro.

EN EL CAPÍTULO ANTERIOR...

EL LANZARREDES HIZO UN IMPRESIONANTE DEBUT

EL TREPAMUROS MÁS FAMOSO DE LA CIUDAD HIZO ACTO DE PRESENCIA EN OTOÑO DEL AÑO PASADO CUANDO UNA BANDA DE CRIMINALES SE REUNIÓ PARA DOBLEGAR A LOS CIUDADANOS DE NUEVA YORK. SPIDEY TUVO QUE LLEVAR SUS DESLUMBRANTES PODERES AL LÍMITE PARA ACABAR CON ESTA AMENAZA Y RESTAURAR EL ORDEN EN LA GRAN MANZANA...

LUCHÓ CONTRA HORDAS DE FORZUDOS ESBIRROS Y JEFES LETALES...

EY, CHICO, ¿TE APETECE UNA BUENA TORTA ARÁCNIDA?

¿PERO, QUÉ...?

¡BAM!



EN PSMAG NOS QUEDAMOS TAN ENCANTADOS CON *SPIDER-MAN* QUE LE CONCEDIMOS UN EXCELENTE 8/10 QUE HICIERA HONOR A SU JUGABILIDAD

PUNTUACIÓN: 8/10



ELECTRO ENTRA EN JUEGO

QUÉ CABE ESPERAR DEL NUEVO *SPIDER-MAN*...

QUIZÁ LES PATEASTE EL TRASERO A LOS VILLANOS ANTES, PERO ESTOS CHICOS NO SE QUEDAN QUIETOS MUCHO TIEMPO. HA SURGIDO UNA NUEVA AMENAZA Y YA ES HORA DE QUE PETER PARKER SE PONGA SU TRAJE UNA VEZ MÁS Y SE CONVIERTA EN... ¡EL ASOMBROSO SPIDERMAN!



UNOS RUFIANES RONDAN POR LA AZOTEA Y NO PARECE QUE ESTÉN AQUÍ PARA ADMIRAR EL PAISAJE URBANO...

POR SUERTE, SPIDEY ESTÁ PERFECTAMENTE EQUIPADO Y NO TIENE NINGÚN PROBLEMA PARA ALCANZARLOS GRACIAS A SUS PODERES Y A SU LANZARREDES





VAS A TENER QUE ENSEÑAR MODALES A UN BUEN PUÑADO DE MALEDUCADOS...



Y TAMBIÉN HAY PUZZLES QUE DEBERÁS RESOLVER. ¡EN ESTA OCASIÓN, LOS MALHECHORES DE TURNO HAN INCENDIADO UNA CAFETERÍA!

¡AHA! UNA BOCA DE RIEGO... ¿ME ESTÁN DANDO UNA PISTA?





VAYA, VAYA... SPIDEY VA A NECESITAR CEREBRO Y FUERZA EN ESTE JUEGO. AFORTUNADAMENTE, LE SOBRAN AMBAS COSAS (O TE SOBRAN A TI, ¿NO?)...

HABRÁ NUEVOS VILLANOS CON LOS QUE LUCHAR, COMO SHOCKER. CADA SUPERJEFE TIENE SU PROPIO ATAQUE ESPECIAL...





HABRÁ EXTRAS Y SECRETOS QUE PODRÁS COLECCIONAR A LO LARGO DE LA AVENTURA, COMO LAS PORTADAS CLÁSICAS DE LOS CÓMICS MARVEL...



...Y TRAJES ADICIONALES

PERO, EN DEFINITIVA, *SPIDER-MAN 2* TE DARÁ LA OPORTUNIDAD DE PASEARTE POR ALLÍ CON SUPERPODERES, DE PATEAR A UNOS CUANTOS INDESEABLES Y DE REÍRTE DE LO LINDO CON TODO ELLO



SE HA HECHO JUSTICIA

OCHO MANERAS DE SOLUCIONAR LOS PROBLEMAS DE SPIDEY

HAY MÁS DE UNA MANERA DE ACABAR CON UN VILLANO. EN ESTA OCASIÓN, SPIDEY NOS MUESTRA ALGUNOS EJERCICIOS PRÁCTICOS PARA ZURRAR A UNOS MATONES SIN PASARSE...





O PROCEDE TAL Y COMO LO HARÍA EL MISMO SOLID SNAKE. TREPA POR LA PARED DEL EDIFICIO Y MANTENTE ESCONDIDO HASTA QUE EL ENEMIGO TE DÉ LA ESPALDA...

JE, JE... ASÍ NO ME VERÁN

DESPUÉS ACÉRCATE SIN QUE TE DESCUBRAN...

CON LA CRUCETA Y ◎ LES PROPINARÁS UNA PATADA DE LO MÁS KARATECA. ¡CHÚPATE ÉSA!




O TAL VEZ PREFIERAS EL BESO DE LA ARAÑA...
x 08
¿CÓMO QUE NO QUIERES JUGAR A CABALLITOS?
¡DEMONIOS!


ESTO ES NUEVO. SI NO QUIERES ENSUCIARTE LAS MANOS, PUEDES RECOGER COSAS Y LANZARLAS CONTRA TU ENEMIGO
¡LOS BARRILES Y LOS BUZONES SON UNAS ARMAS ESTUPENDAS!


x 09
TAMBIÉN PUEDES REALIZAR LOS ATAQUES ESPECIALES DE SPIDEY. ¡ESTA BARRA TE INFORMA DE LOS QUE TE QUEDAN!


NOS ENCANTAN LOS PUÑOS DE TELARAÑA EXTRAFUERTES. MÁS CONTUNDENTES QUE UN GANCHO DE MIKE TYSON
¡PULSA ⓐ y ↑ PARA UTILIZAR LOS PUÑOS DE LA MUERTE!


O PUEDES ENCARGARTE DE TUS ENEMIGOS DESDE LEJOS UTILIZANDO TUS PROYECTILES DE TELARAÑA. ENCUENTRA UN SITIO DESDE EL QUE APUNTAR Y DESPUÉS...


...DALE AL MATÓN PULSANDO ⓐ Y ↑
¡CUIDADO! ¡BOMBA VA!


DE PASEO POR LA CIUDAD. PRIMERO, ENCUENTRA UN SITIO EN EL QUE ESCONDERTE...
HUH?
¡ZIP!
¡CUIDADO LOS DE ABAJO!


DESPUÉS, ATRAPA AL MALO CON UNA TELARAÑA Y LÁNZALO CONTRA UNA PARED PULSANDO ⓐ Y ↓
¡CRASH!
Y CON ESTO DAMOS POR FINALIZADA LA CLASE DE HOY. ¡PUEDEN IRSE!

LA CESTA DE BALONCESTO

UN BUEN GARBEO POR LA CIUDAD TE DESCUBRIRÁ MONTONES DE REGALOS QUE LLAMARÁN LA ATENCIÓN DE TU SENTIDO ARÁCNIDO

ES DE NOCHE, PERO NO HAY DESCANSO PARA LOS SUPERHÉROES. MIENTRAS LA CIUDAD DUERME PLÁCIDAMENTE, EL DEFENSOR DE LA JUSTICIA PATRULLA POR LAS AZOTEAS EN BUSCA DE MALHECHORES DESEOSOS DE QUEBRANTAR LA LEY. SUS OJOS DIVISAN ALGO. PARECE UNA PELOTA DE BALONCESTO ABANDONADA...



AL VER UNA PISTA DE BALONCESTO, SPIDEY DECIDE RECOGER LA PELOTA UTILIZANDO ⊗ PARA INTENTAR ALGUNOS TIROS...

DEMASIADO LEJOS. BAJARÉ Y LO INTENTARÉ DE NUEVO...

¡SERÁ MEJOR QUE UTILICE MIS PODERES PARA ALEJARME UN POCO!

¡UNA TRAMPA!

VAYA... PARECE QUE ESTOY RODEADO. ¡Y NO DA LA IMPRESIÓN DE QUE ESTOS CHICOS QUIERAN JUGAR UN PARTIDILLO DE BALONCESTO CONMIGO!

¡A POR ÉL, CHICOS!



ESTOS MATONES DE TRES AL CUARTO NO SON NINGÚN PROBLEMA PARA SPIDERMAN...

¡UFF!

¡BAM!

CUATRO CONTRA UNO... ¡NO APOSTARÍA NI UN DURO POR VOSOTROS, CHICOS!

CON LA PISTA DESPEJADA, SPIDEY SE DISPONE A LANZAR...

VAMOS A VER... ¿DÓNDE LO DEJAMOS? ¡AH, SÍ! ¡A POR EL TRIPLE!

ENCESTAR ES MÁS DIFÍCIL DE LO QUE PARECE. QUIZÁ ES MEJOR QUE SPIDEY SE DEDIQUE ÚNICAMENTE A PERSEGUIR VILLANOS POR LA CIUDAD...

¡CÁSPITA, RECÓRCHOLIS, Y DEMÁS IMPROPERIOS!

SEGURO QUE ESTO SERÍA MUCHO MÁS DIVERTIDO CON ALGUNOS COLEGAS. ME PREGUNTO SI LOS X-MEN ESTARÁN MUY OCUPADOS...

EN LA ACADEMIA MUTANTE, LOS X-MEN SE APORREAN SIN CESAR...

SPIDERMAN AL TELÉFONO. ¡QUIERE SABER SI A ALGUNO DE VOSOTROS LE APETECE JUGAR UN PARTIDO DE BALONCESTO!

YO NO VOY A NINGUNA PARTE CON ESE BICHO RARO QUE SE SUBE POR LAS PAREDES. ¡ME DA REPELÚS!

Y QUE LO DIGAS. ADEMÁS LLEVA ESE TRAJE TAN PASADO DE MODA... ¡ES HORTERÍSIMO, OYE!

PELÍCULA ARÁCNIDA

SPIDEY ATRAPA A HOLLYWOOD EN SUS REDES



ATAJO:
PASA A LA PÁGINA 63 PARA VER NUESTRO REPORTAJE ESPECIAL SOBRE PELÍCULAS

NO CONTENTO CON DELEITARNOS EN NUESTRA PLAYSTATION POR SEGUNDA VEZ, EL VIEJO SPIDEY SE HA EMPEÑADO EN DEJARNOS ALUCINADOS TAMBIÉN EN EL CINE. AUNQUE SU ESTRENO ESTÁ PREVISTO PARA EL AÑO QUE VIENE, LA PELÍCULA DE SPIDERMAN ESTÁ CREANDO TODA UNA OLEADA DE RUMORES, EXPECTATIVAS Y ESPECULACIONES. A DIFERENCIA DEL JUEGO, EN EL QUE SPIDEY ES YA UN SUPERHÉROE CURTIDO, LA HISTORIA DEL FILM NOS LLEVA ATRÁS EN EL TIEMPO, CUANDO PETER PARKER FUE MORDIDO POR UNA ARAÑA MUTANTE QUE LE OTORGÓ ESOS ASOMBROSOS PODERES. DESPUÉS DE QUE UN LADRÓN MATARA AL TÍO DE PETER, BEN, EL JOVEN PARKER DECIDE PONERSE LA MÁSCARA DE SPIDERMAN Y CONVERTIRSE EN EL ENEMIGO NÚMERO UNO DEL CRIMEN. LA PELÍCULA SE CENTRA EN LA BATALLA ENTRE SPIDEY Y SU ARCHIRRIVAL NORMAN OSBORN, TAMBIÉN CONOCIDO COMO EL DUENDE VERDE. ESTÁ DIRIGIDA POR SAM RAIMI (EL DIRECTOR DE LA TRILOGÍA DE *POSESIÓN INFERNAL*) Y CUENTA CON TOBY MAGUIRE EN LA PIEL DEL HOMBRE ARAÑA. STAN LEE, EL CREADOR DE *SPIDERMAN* Y EL SEÑOR QUE PONE LAS VOCES EN OFF EN EL JUEGO, TENDRÁ UNA BREVE APARICIÓN EN LA PELI.

CON UN PRESUPUESTO DE CASI 30.000 MILLONES DE PTAS., ES DE ESPERAR QUE LA COSA SALDRÁ BIEN.

EL ALMACÉN DE SHOCKER

HA LLEGADO LA HORA DE CONOCER AL JEFE

NUESTRO ARCHIENEMIGO ELECTRO HA REUNIDO A UN BUEN PUÑADO DE SUPERVILLANOS PARA QUE LE AYUDEN A LLEVAR A CABO SU DIABÓLICO PLAN. TE ENCONTRARÁS CON TODOS ELLOS EN LOS COMBATES DE FINAL DE NIVEL. PARA DESHACERTE DE ELLOS TENDRÁS QUE ADAPTARTE A SUS DIFERENTES ESTILOS DE LUCHA Y EXPLOTAR SUS DEBILIDADES. AQUÍ TIENES EL PRIMER COMBATE CONTRA SHOCKER...



¡VAYA! ¡ESTO ELECTRIFICARÁ MIS TELARAÑAS Y ASÍ MIS ATAQUES SERÁN MÁS POTENTES! ¡GENIAL!

AL EXAMINAR UNAS CAJAS DESCUBRIMOS ALGUNOS ARTÍCULOS MUY ÚTILES...

¡ESTOS BOTIQUINES ME IRÁN DE PERLAS PARA RECUPERAR UNOS PUNTOS DE VIDA!

MANTENTE ALEJADO DE LOS ENEMIGOS Y UTILIZA LAS TELARAÑAS ELECTRIFICADAS CONTRA ELLOS...

LOS MATONES NO SE ANDAN CON CHIQUITAS, E INCLUSO SPIDEY PUEDE SENTIR EL DOLOR CUANDO LE ALCANZAN LAS BALAS...

¡AY! «¿SI ME PINCHAS, ACASO NO SANGRO?» AQUÍ NADIE VALORA MI TALENTO ARTÍSTICO...

¿TIENES UNA BALA INCRUSTADA? ¡PUES A PÍLLATE UNA BUENA TIRITA!

LOS ESBIRROS ESTÁN FUERA DE COMBATE, PERO VIGILA, ¡SE ACERCA SHOCKER! SUS ATAQUES DE ENERGÍA PUEDEN DERRIBAR FÁCILMENTE A SPIDERMAN. Y ENCIMA HA PRENDIDO FUEGO A ALGUNOS BIDONES DE GASOLINA...

¡JA, JA, JA! ¡VOY A APLASTARTE COMO A UN INSECTO Y DESPUÉS VOLARÉ ESTE SITIO POR LOS AIRES!



¡CUIDADO CON ESOS BIDONES! SERÁ MEJOR QUE ACABES CON SHOCKER RÁPIDO SI NO QUIERES PROBAR EL PLATO DEL DÍA: ARAÑA A LA PARRILLA...



¡SPIDERMAN! ¡VAMOS, MUEVE ESE CULO ARÁCNIDO Y ARREGLA ESTE FREGADO, POR DIOS...!



¡SPIDEY LO TIENE MUY CRUDO! ¿LOGRARÁ SALVARSE NUESTRO HÉROE? ¿SERÁ CAPAZ DE EVITAR QUE NUEVA YORK SALTE POR LOS AIRES? ¡LA RESPUESTA A VUESTRAS DUDAS, EL MES QUE VIENE!

¡NO TE LO PIERDAS!

EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE *PSMAG*: LA PATRULLA X SE PREPARA PARA SU SEGUNDO FESTIVAL DE TORTAS EN *X-MEN: MUTANT ACADEMY 2*...

CONTINUARÁ...

PS *Mag* ANTERIORES

42

CD 42: MicroManiacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey y Renegade Racers (demos jugables). Además, vídeos de Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smack Down, Colony Wars: El Sol Rojo y N-Gen Racing

43

CD 43: UEFA Champions League 2000, Everybody's Golf 2, Medievil 2, Urban Chaos y WWF Smack Down (demos jugables). Además, vídeos de WTC World Touring Cars, Colin Mc Rae 2.0, Teleñecos RaceMania, Spider-Man y Star Ixiom

44

CD 44: Tony Hawk's Pro Skater 2, Euro 2000, Teleñecos RaceManía, World Championship Snooker, Star Ixiom (demos jugables). Además videos de A Sangre Fría, Marranos en Guerra, Star Ocean: The Second Story, Silent Bomber y Vampire Hunter D

45

CD 45: Colin McRae Rally 2.0, Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Street Fighter EX 2 Plus, Marranos en Guerra (demos jugables). Además vídeos de Destruction Derby Raw, Ronaldo V-Football, A Sangre Fría, Tombi 2 y MoHo

46

CD 46: Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasión!, Silent Bomber, MoHo, Vib Ribbon (demos jugables). Además, vídeos de Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point y Titan AE

47

CD 47: Spider-Man, Tenchu 2, Rayman 2, Disney World Magical Racing Tour, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de X-Men Mutant Academy, RC Revenge, Mille Miglia, Sydney 2000 e Infestation

48

CD 48: Sydney 2000, Grind Session, Dave Mirra Freestyle BMX, Mr Driller, Terracon y Formula one 2000. Además, vídeos de Driver 2, Superman, Ducati Life y LMA Manager 2001.

49

CD 49: Driver 2, Action Man Destruction X, X-Men Mutant Academy, Incredible Crisis, Sno Cross Championship, A sangre fría (demos jugables). Además, vídeos de Alien Resurrección, Dino Crisis 2, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing y Legend of Dragoon

50

CD 50: Spyro 3, Crash Bash, El libro de la selva, Esto es Fútbol 2, Mike Tyson Boxing, TOCA World Touring Cars (demos jugables). Además, vídeos de Teleñecos: una aventura monstruosa, Koudelka, El mundo nunca es suficiente, Monster Rancher y Mat Hoffman's Pro BMX

51

CD 52: Chicken Run, Time Crisis: Proyecto Titán, Bugs & Taz en la espiral del tiempo, Astérix: la batalla de las Galias, Frogger 2, Cricket 2000, Ms Pac-Man y Re-Volt 2 (demos jugables). Además, vídeos de Tomb Raider: Chronicles, Spyro: El año del Dragón

52

CD 52: Chicken Run, Time Crisis: Proyecto Titán, Bugs & Taz en la espiral del tiempo, Astérix: la batalla de las Galias, Frogger 2, Cricket 2000, Ms Pac-Man y Re-Volt 2 (demos jugables). Además, vídeos de Tomb Raider: Chronicles, Spyro: El año del Dragón

53

CD 53: Mat Hoffman's Pro BMX, Driver 2, ¿Quién quiere ser millonario?, Legend of Dragoon, Tony Hawk's Pro Skater 2, Spyro: El año del dragón y Ready 2 Rumble Round 2 (demos jugables). Además, vídeos de WDL: War Jetz y de Warriors of Might & Magic

54

CD 54: Batman of the Future y Teleñecos: Una aventura monstruosa (demos jugables). Además, vídeos de C-12: Resistencia final, Army Men: Air Attack 2, Army Men: Sarge's Heroes 2, El emperador y sus locuras, ISS Pro Evolution 2, Ready to Rumble Round 2 y Burstrick

55

CD 55: Looney Tunes: Perro & Lobo, Metal Gear Solid, WWF Smackdown, Twisted Metal, Soul Reaver: Legacy of Kain, Pipemania 3D (demos jugables). Además, vídeos de Black & White, Alone in the Dark IV, Mort the Chicken, Final Fantasy IX

56

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 400 ptas. de gastos de envío)

**PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 - BARCELONA**

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐
30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐
44 ☐ 45 ☐ 46 ☐ 47 ☐ 48 ☐ 49 ☐ 50 ☐ 51 ☐ 53 ☐ 54 ☐ 55 ☐ 56 ☐

Forma de pago:

☐ Contra reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

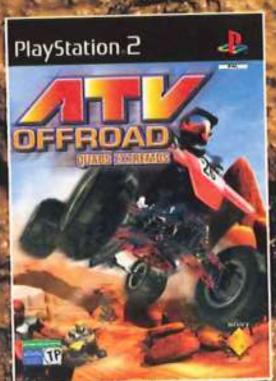
Nombre del titular: ....

Firma:


aDeSe
TP
rainbow studios


DISFRUTA MÁS
DEL BARRO.


ATV
OFFROAD
QUADS EXTREMOS


PlayStation 2
ATV
OFFROAD
QUADS EXTREMOS

WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC



Ambientación medieval. Una oscura caverna infernal que te separa de la libertad y de la que tienes que escapar. Un *beat'em up* de *scroll* en el que tendrás que machacar a todos los cafres que intentarán estropearte el día. Menos mal que tienes unos buenos brazos, una poderosa espada y montones de conjuros que facilitarán tu huida. ¿Que cómo ganar un *Warriors of Might and Magic*? Bueno, puedes intentar que aparezca sobre tu mesa de estudio con un potente «abracadabra pata de cabra», pero te proponemos una solución mucho más sencilla y segura: ¡escríbenos!

La pregunta

¿Cómo se llama el apestoso, rocoso, cavernoso y laberíntico lugar en el que te encuentras atrapado en *Warriors of Might and Magic*?

1.- Ardon
2.- Krapton
3.- Guesidón

El premio

Virgin y *PlayStation Magazine* sortearán 20 juegos promocionales entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Warriors of Might and Magic*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

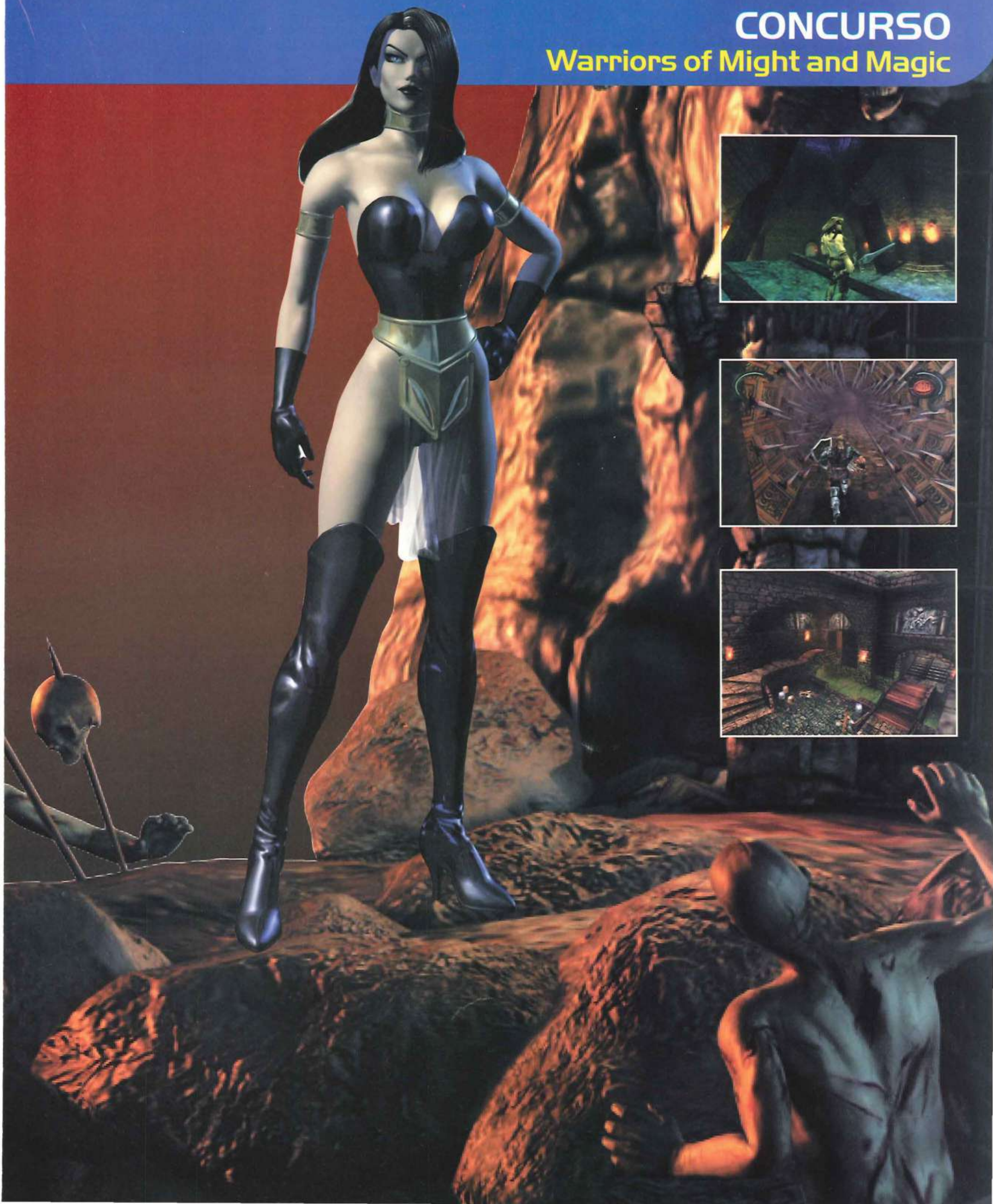
Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.









EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation® Magazine

BREATH OF FIRE IV



«Bocanadas de rol para un juego que podría ocupar el tercer puesto en la línea sucesoria al trono JDR» pág. 046



¡MÁS, MÁS!





Family Games Compendium

Como los Juegos Reunidos Jeyper, pero en polígonos

050



Motocross Mania

Si le tienes manía al motocross, pasa la página

051



Championship Surfer

¡Olas del mundo, venid a mi!

052

Puntuación

10 Reservado para los juegos perfectos.
9 Espléndido y totalmente recomendable.
8 Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7 Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6 Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5 Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4 Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3 Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2 Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1 Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.



CONSEJO

Misterio
Cuando en tu deambular por el mapa aparezca un interrogante, pulsando ⊗ hallarás un lugar secreto donde puedes encontrar una pista o un tesoro



Finalmente Fantástico. Las luchas les resultarán familiares a todos los aficionados al JDR



Gastro gnómico. A veces el humor es picante, y otras directamente escatológico

BREATH OF FIRE IV

El más extraño de los JDR (que ya es decir) vuelve a pegar fuego a la PlayStation

DATOS



DISPONIBLE	**SÍ**
PRECIO	**3.900**
DISTRIBUIDOR	**ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR	**CAPCOM**
RESTRICCIÓN DE EDAD	**+13**
IDIOMA	**MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES	**UNO**

ALTERNATIVAS

FINAL FANTASY VII
PSMag12 **10/10**
El jefe indiscutible, a pesar de las entregas posteriores

BREATH OF FIRE III
PSMag21 **8/10**
Un clásico que vale la pena redescubrir



Los juegos de rol son a menudo raros y disparatados, pero ninguno se acerca lo más mínimo a la pura extravagancia de la serie *Breath Of Fire*. La cuarta entrega no es ninguna excepción: tenemos a Ryu, un chico obsesionado con la pesca que es en realidad un dragón, una princesa alada y el hombre-gato que ejerce de su protector, un robot que habla de sí mismo en tercera persona y un perro mercenario con un defecto en el habla; la historia de todos estos personajes, que parten para salvar el mundo sin saberlo, lleva al límite hasta la más elástica de las imaginaciones.

La jugabilidad resultará familiar a cualquiera que haya visto alguna vez un juego de *Final Fantasy*: se libran batallas por turnos contra monstruos que se encuentran en emplazamientos desperdigados por un gran mapamundi, mientras se va desarrollando una estrambótica historia. Aunque en cuanto a mecánica el juego se parece mucho a *Final Fantasy*, su estilo es ciertamente singular. En lugar del increíble realismo de los gráficos de *FF*, *Breath Of Fire IV* imita el estilo de un cómic manga japonés dibujado a mano al que lleva un tiempo acostumbrarse. *BOF IV* hace gala, asimismo, de un estimulante sentido del humor —a veces te hace carcajearte a mandíbula batiente— que lo distingue de otros JDR. La pega es que no resulta tan inmediatamente accesible como un juego de *Final Fantasy*. No te deja alucinado con su garra visual y, debido a la gran cantidad de preguntas sin respuesta que presenta la trama en los compases iniciales, te cuesta identificarte con tu variopinto grupo de aventureros. Lo irritante de las batallas aleatorias también empieza a ponerte de los nervios conforme avanzas en el juego.

Dicho esto, no obstante, la narración es muy buena y, cuanto más juegas, más gratificado te sientes y cuando llegas a mitad de camino de pronto te encuentras con que estás enganchado. Cada lugar, desde el pico de la montaña más alta hasta el interior de la mente de uno de los del grupo, cautiva por



Psicoterapia. ¡Y sin diván!



Muñeco de nieve. ¡Qué bonito es «hel-arte»!

«Es la tercera saga en importancia tras *Dragon Warriors* y *Final Fantasy*»



Engendro del diablo. Los hechizos producen unas secuencias animadas de lo más gótico



Tronco va. ¿Para cruzar el río? ¿No? Entonces será un minijuego de equilibrio



Rascacielos. Pero de verdad, porque mira que estamos altos...

lo bien recreado que está. Y en vez de limitarte a poder caminar por los entornos, casi todos los escenarios tienen un mini juego incorporado. Ya sea manejar una grúa o hacer rodar troncos para cruzar un río, siempre hay algún nuevo tipo de desafío. Añade a esto los subjuegos de pesca y la colonia de hadas y obtendrás una experiencia la mar de disfrutable.

Otro factor único de *Breath Of Fire IV* consiste en que los personajes desarrollan hechizos según suben de nivel, pero también pueden aprenderlos gracias a los monstruos a los que se enfrentan y combaten. Si en una lucha se usan a la vez los conjuros del tipo adecuado, éstos se combinan para crear unos combos devastadores. Aprender estos combos es una cuestión entretenida de ir probando, y su dominio es esencial para vencer a algunos de los últimos monstruos.

A pesar de que *Breath Of Fire IV* viene en un único CD, el juego es enorme. Está repleto de ubicaciones y giros en la trama y, según lo mucho que te enredes en pescar y otras diversiones, puedes tardar entre 40 y 100 horas para completarlo. La historia está urdida con astucia, y las confusiones iniciales se disipan para tu gran satisfacción: seguro que exclamas algo en voz alta cuando fragmentos de la historia que parecían inconexos acaben encajando. Los temas son asimismo de un talante que

PUEDES...



• **ACAMPAR** Recupera puntos de hechizo, intercambia habilidades, charla con tus colegas y visita a las hadas. Como los *boy scouts*, vaya



• **VISITAR SITIOS APARTADOS** Conoce a monstruos interesantes y luego... ya sabes lo que toca

De pesca

Tírales el sedal y sácalos del agua





Momentos de tensión. La barra verde representa la tensión de tu sedal, y el medidor de la derecha muestra la profundidad

Juega conmigo. Con algunos peces hace falta más pericia con la caña que con otros. Éste tiene que acabar calmándose

En *BOF IV* hay un buen número de puntos de pesca donde, como buen hombre-dragón, sacas tu caña y tus moscas y te quedas un rato. Hay muchas variedades de peces, y cada una requiere técnicas y cebos distintos. Una vez pescados se pueden usar para recuperar puntos de salud y tal, o bien intercambiar en pueblos y ciudades por ítems inusuales. Esto es más un juego en sí mismo que, por ejemplo, *Kiss Pinball*. Es muy divertido y bastante difícil. Puedes incluso usar un controlador específico de pesca si posees alguno.



IMPACTOS DE IMPACTO

Problemón doble

La combinación de un hechizo de viento y uno de agua produce unos efectos de luz realmente efectivos y espectaculares. ¡Uo, una tormenta eléctrica! ¡Mamá, miedo!

Entre hadas

Alíate con las hadas y construye un imperio



Merca-Hada. Construye una colonia lo bastante grande y aparecerán las tiendas

Sim Hada. Asigna hadas a las distintas tareas de la colonia



Info-Hada. Un tablón de anuncios te tiene al tanto de las novedades

Tras encontrártelas, algunas hadas te piden que las ayudes a dirigir su colonia. Tú das órdenes y ellas construyen una aldea de hadas en un minijuego en plan *Sim City* que, de nuevo, tiene más de juego individual que algunos lanzamientos a precio completo. Las hadas edificarán posadas donde puedes permanecer y tiendas en las que comprar ítems, y, en cuanto la colonia crezca, pueden incluso reunir tropas que te ayuden en combate. Cada hada es única y cuenta con sus propias habilidades y puntos flacos.



Pesaditos somos. Hemos interrumpido su siesta de la tar

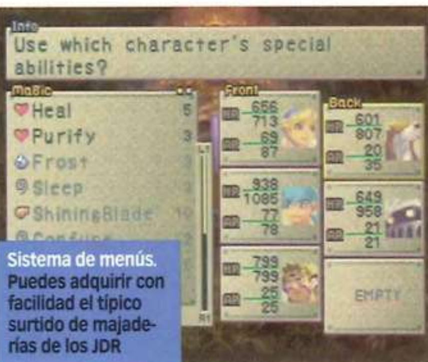


¿Y esto para qué es? Hay un magnífico abanico de conjuros con los que trastea





¡UY! ¡UY!
La parienta
BOF IV tiene momentos picantones que aluden a cuestiones atípicas en los juegos. ¡Lo cual ocasiona unos tejemanejes la mar de raros!



Sistema de menús. Puedes adquirir con facilidad el típico surtido de majaderías de los JDR



Chico dragón. Tu personalidad tiene dos caras

sorprende por lo adulto, en contradicción con el espíritu de dibujos animados de los gráficos. Lo único que seguramente te quitará las ganas de acabar *Breath Of Fire IV* son las batallas al azar. Apenas suponen un desafío, sirviendo por lo general tan sólo para aprender nuevos sortilegios y practicar los combos, e interrumpiendo con demasiada frecuencia el dramático curso de la historia con su inoportuna intrusión.

Breath Of Fire IV es la segunda incursión de la serie en PlayStation (los dos primeros juegos salieron para la vieja SNES) y, como casi todos los JDR épicos, está hecho en Japón, donde se la considera la tercera saga en importancia tras los dos reyes, *Dragon Warriors* y *Final Fantasy*.

Si bien es excelente, *Breath Of Fire IV* no representa un enorme salto adelante desde *Breath Of Fire III* (8 en *PSMag* 21), que presentaba exactamente la misma jugabilidad (incluidos los subjuegos de pesca y las hadas), así como la mayoría de los personajes principales, en especial el chico-dragón Ryu. Ésta es, sin embargo, una historia del todo distinta.

Breath Of Fire IV es un juego de lo más gratificante que vale más de lo que cuesta. Puede que sólo sea para los auténticos entusiastas de los JDR pero, si dejas que entre en tu vida y puedes dedicarle tiempo y paciencia, disfrutarás de una experiencia por lo general vivificante y divertida. Al cabo de un rato, incluso el estilo gráfico, algo desalentador al principio, se te convierte en algo especial, y todos los personajes, animados con gran maestría (cada uno posee varios cientos de animaciones peculiares), se hacen con un hueco en tu corazoncito... Sin embargo, lo que de verdad distingue a *Breath Of Fire IV* de innumerables títulos baratos es la calidad de la historia. La trama es inmensa, absorbente y tiene una conclusión adecuada. Llegas a entender los motivos y personalidades de tus personajes a base de conocerlos y ver cómo reaccionan a la adversidad; un modelo de narración que por desgracia no abunda en los videojuegos.

PUEDES...



CONVERTIRTE EN DRAGÓN
Parece una experiencia dolorosa, pero es la habilidad especial de tu héroe y a veces resulta pero que muy práctica. Por alguna razón sólo está disponible en combate. Quizá eres un poco como La Masa y tienes que enfadarte por algo para poder transformarte. O tal vez no.

«Los temas son de un talante adulto, frente a lo caricaturesco de los gráficos»

VEREDICTO

PlayStation Magazine

● GRÁFICOS 7
De estilo singular y excelente animación

● JUGABILIDAD 8
Inmensa. Jamás lo encontrarás todo

● ADICTIVIDAD 9
Un opíparo festín para los entusiastas de la fantasía

CONCLUSIÓN
Una historia intrigante y compleja unida a una fórmula de eficacia probada

8 /10


Consigue tu pack PlayStation 2 + GT3
A-Spec a un precio de competición*
*Disponible a partir del 1 de Agosto.


PlayStation 2
GRAN TURISMO 3
A-spec



FAMILY GAMES COMPENDIUM

¿Quién quiere gastarse una pasta en un juego pudiendo comprar 20 por el mismo precio? Pues depende...

DATOS



PRECIO **4.990**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
DESARROLLADOR **MIDAS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A CUATRO**

ALTERNATIVAS

MIDNIGHT IN VEGAS
(PSMag42, 6/10)
Si lo tuyo son los casinos, ¿qué mejor lugar que Las Vegas para gastar pasta?

MOTO RACER 2
(PSMag13, 8/10)
Y si lo que buscas son carreras variadas, ésta puede ser una opción aceptable.



Con ***Family Games Compendium*** pasa un poco lo que sucede con los cartuchos de juegos variados para GameBoy: ¿quién quiere gastarse un dineral en un juego pudiendo comprar un paquete de doce o quince juegos por el mismo dinero? Desde luego, los padres que compran los juegos a sus retoños, no. Y los retoños, por tanto, tienen que conformarse con una docena de juegos de cartón piedra mientras sus amigos disfrutan de *Pokémon Amarillo* o *Super Mario Bros*...

Family Games Compendium es básicamente lo mismo, pero en PSone: un conjunto de juegos bastante mediocres, pero muchos. ¡Nada menos que veinte! tres de carreras —con gráficos en 3D y todo— unos cuantos de cartas, y algunas mesas de casino. La ruleta, el bacará, el póker, el blackjack.

Bueno, de los juegos de cartas o de mesa puedes hacerte una idea bastante acertada con un comentario rápido: son como los de todos los simuladores de casino que ya conoces. Sin embargo, la inclusión de tres juegos de carreras podría parecerte una virtud importante, ¿no? Porque, además, el aspecto de estos tres juegos no está nada mal a simple vista.



Fórmula 1. Su aspecto no es muy prometedor, pero su sonido es mucho peor...

«El aspecto de los tres juegos de carreras no está nada mal»


Motos. Éste es, posiblemente, el mejor juego del conjunto. Aunque eso no es decir mucho, claro



Cartas. Si no te importa que las instrucciones en pantalla estén en inglés, puedes divertirte con una baraja



¡ENSÉÑAME LA PASTA!

Rellene la inscripción, por favor
Antes de entrar al casino, deberás indicar tu nombre, elegir una foto que se ajuste a tu aspecto, decidir si juegas solo o con amiguetes, y elegir una cantidad de dinero con la que jugar

Como te decíamos, hay tres: un simulador de F-1, otro de motos, y otro de carreras de karts. El juego de motos no está nada mal: rapidísimo, controlable, e incluso con una cámara en primera persona con la que puedes tumbarte para ver el suelo pasar junto a tu cara en las curvas... Lamentablemente, aquí acaban las buenas noticias. El juego de F1 es incontrolable y funciona a unos cinco cuadros por segundo; y el de karts, es más rápido, pero aún más incontrolable. Es imposible mantenerse dentro de la pista más de diez segundos seguidos.

Así que, al final, lo que te queda de 20 títulos son unos cuantos juegos de mesa virtuales en inglés y un simulador de motos decentito. Como a las cartas ya juegas en casa con una baraja de verdad, te quedan las motos. Y claro, si los 20 títulos de *Family Games Compendium* se quedan al final en un simple juego de motos, te pones a comparar, dándote cuenta de que hay títulos mejores en ese género para PSone...

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

● GRÁFICOS 5
Depende del juego, claro, pero...

● JUGABILIDAD 5
Los juegos de casino no son tan terribles

● ADICTIVIDAD 6
Muchos juegos, pero ¿cuántos buenos?

CONCLUSIÓN

La verdad es que, puestos a buscar variedad, no habría estado de más incluir algún simulador de fútbol, algún título de puzzles y un par de plataformas...

5 / 10







TIME 02:28.4
LAP 02:16.5
BEST 02:00.5
Heel Clicker
169×1
LAP 1/4
POS 6/6

UN CONSEJO
Bote, bote, bote
Gana puntos saltando desde las rampas y jugando con los botones del lomo y la cruceta para efectuar unas piruetas chifladas. O quédate sin tus innombrables en el intento

Gritos. Haz una buena acrobacia y tu piloto lanzará un alarido de júbilo. Mete la pata y el gemido



Cerrando la marcha. Puede que nuestro motorista vaya el último, pero ahora puede marcarse un 'Nac Nac'

MOTOCROSS MANIA

Prepárate para las tres B: barro, brincos y... ¡bollos!

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **2.990**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
DESARROLLADOR **DEIBUS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **MANUAL EN CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

DUCATI WORLD
(PSMag49, 8/10)
Superbikes en plan *GT* con las pura sangre italianas

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS
(PSMag35, 8/10)
Carreras de tierra exigentes, pero divertidas



Excursiones por los páramos, observación de aves, paseos junto al lago... ¡Bah! ¿Qué mejor para disfrutar del aire libre que destrozar el campo a lomos de una moto de cross de 400 cc? Y justo eso es lo que se te ofrece en *Motocross Mania*, el nuevo simulador de motociclismo tosco de Deibus.

Puedes elegir entre tres modos de juego diferentes: Motocross (ir a todo trapo por pistas de la campiña), Supercross (ir a todo trapo por pistas ubicadas en estadios) y Freestyle (pegar botes y realizar acrobacias en ambos tipos de circuitos). El más divertido es Motocross, con unos tortuosos trazados en exteriores que combinan unas tremendas curvas en horquilla con unos saltos en los que te acuerdas hasta de la primera papilla. Las motos se manejan muy bien, pero para aprender a adelantar a los rivales y dejarlos atrás hace falta algo de práctica. Además, deberás memorizar los virajes y recodos de cada pista si no quieres pasarte la mitad del rato yéndote de cabeza a los setos y los árboles, mientras los demás toman las de Villadiego.

Aunque siguen la misma fórmula de las curvas cerradas y los saltos, los recorridos de Supercross dan la sensación de ser más confusos y claustrofóbicos. El modo Freestyle es mejor, ya que vas tú solo y dispones de un límite de tiempo predeterminado para efectuar tantas piruetas rompe-huesos como puedas. Y las hay a mogollón.

Existen abundantes opciones para la partida que hacen las cosas interesantes, desde elegir el número de vueltas para cada carrera a decidir los colores que lucirán piloto y máquina. También hay un garaje para los apasionados de la técnica que quieran asegurarse de que sus relaciones de cambio de marchas y su equilibrio de frenada sean perfectos. Como suele suceder, hay que ganar campeonatos a fin de desbloquear nuevas pistas y clases de motos y de ganar pasta para mejorar tu vehículo.

Motocross Mania no se llevará ningún premio de importancia por su lustre gráfico o su originalidad, pero es accesible al instante, se deja jugar muy bien y está repleto de cuidados detalles que lo sitúan por encima de otros simuladores sin sentido del humor. *Motocross Mania* es un juego divertido con mucha personalidad, que constituye un entretenimiento de primer orden. Y por sólo 2.990 ptas. merece la pena darse un garbeo con él.

«Encontrarás curvas en horquilla combinadas con saltos mareantes»

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 5
Algo confusos

JUGABÍLIDAD 7
Diversión embarrada a raudales

ADICTIVIDAD 7
Mucha para los fanáticos de la gasofa

CONCLUSIÓN
Una aproximación decente al motocross, y encima baratísima

7 /10

CHAMPIONSHIP SURFER

¿Harto de monopatines y BMX? En ese caso, lo tuyo es el surf





EN LA CIMA
Esa cosa blanc
No te pongas de pie ante de que la ola te alcance de otro modo, esa mural acuática te barrerá te tabla. En vez de ell espera hasta estar cerc de la cresta de la ola luego levántate pa realizar alguna pirueta

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **4.995**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
DESARROLLADOR **KROME STUDIOS**
RESTRICCIÓN DE EDAD **NO**
IDIOMA **CASTELLANO**
JUGADORES **DE UNO A DOS**

ALTERNATIVAS

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
PSMAG46, 9/10
Virguerías a tutiplén y además con editor de pistas
MAT HOFFMAN'S PRO BMX
PSMAG55, 9/10
Magnífica alternativa al título anterior, pero esta vez, con bicis



Cabalga bien alto. Si te encaramas a la ola puedes efectuar saltos



Diseñado por surfistas para surfistas, *Championship Surfer* es lo más parecido al surf a lo que puede llegar una consola. La mayoría de miembros de esta redacción, no obstante, nunca ha estado a menos de una legua de una tabla de surf de verdad, y por lo tanto hemos tenido que decidirnos por aplicar a *CS* el mismo criterio riguroso al que deben responder todos los juegos: ¿es divertido de jugar?

Sí, lo es. Y mucho, al menos de entrada. Renunciando a unos controles de terrible complejidad como los de, por ejemplo, *Surfing H30* para PS2, éste es un simulador tan sencillo y tan de estilo arcade como puedas desear. Espera a que te llegue una ola, ponte de pie y empieza a deslizarte y efectuar piruetas. Es todo notablemente simple y accesible, y eso —para ser un juego en la línea de *Tony Hawk's Pro Skater*— es algo digno de admirar. *CS* parece haber sido diseñado para que el jugador pueda agarrar el mando sin más y se ponga a comprobar qué es lo que hace que el surf sea un placer. Pero es esta misma accesibilidad lo que impide disfrutar de emociones a largo plazo. *Championship Surfer* es genial para pasar breves ratos de diversión acuática, pero la evidente carencia de combos complejos (hacer acrobacias es casi una simple cuestión de mantenerse estable y pulsar el botón adecuado), así como de una auténtica profundidad (y ya perdonaréis el juego de palabras), hacen que este juego sólo sirva para ejercitar los dedos de vez en cuando. Una vez se acaba la adicción inicial derivada de batir los récords, apenas hay incentivos para seguir jugando.

«Genial para pasar un rato de diversión acuática»

Pero mientras dura es muy divertido, y la bonificación del modo para dos jugadores supone una grata sorpresa. A nivel gráfico, no obstante, *CS* es vacilante, con unos efectos de agua bastante impresionantes que se ven malogrados por unos surfistas delgados como palos y más inexpresivos que Steven Seagal cuando duerme. Y además, las granuladas secuencias reales de surf sólo logran dar la impresión de que estamos ante uno de esos títulos de mediados de los noventa que dependían enteramente de los vídeos. Mala cosa.

Como alternativa pasada por agua a los juegos basados en piruetas, *Championship Surfer* se las apaña bien. Pero no esperes que dure para siempre.



Domingueros. Sólo por animar la cosa, tendrás obstáculos (o flotadores) bloqueándote el paso



Bamboleo. ¡Mantener el equilibrio es vital!

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

- GRÁFICOS 5
  Agua fantástica, surferos de pena
- JUGABILIDAD 6
  Controles accesibles, pero sin profundidad
- ADICTIVIDAD 6
  No hay gran cosa por hacer

CONCLUSIÓN

Un buen simulador de surf, pero se queda sin gas demasiado pronto

6 / 10

GT3 A-Spec

¿Qué podemos decirte que no sepas ya del mejor simulador de conducción que han dado los polígonos? ¿Cómo describir el *GT* de nueva generación? ¿Te gusta conducir? Juega.

La pregunta

¿Cuál es el coche del Equipo Play-Station que participa en el Campeonato de España GTB?
1.- Porsche 911 GT3
2.- Ferrari 360 Modena
3.- Lamborghini Diablo SVR

El premio

Sony y *PlayStation Magazine* sortearán 50 juegos promocionales de *GT3 A-spec* entre los cupones recibidos que contengan la respuesta correcta

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *GT3 A-Spec*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

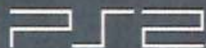
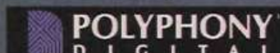
País: ....

Teléfono: ....

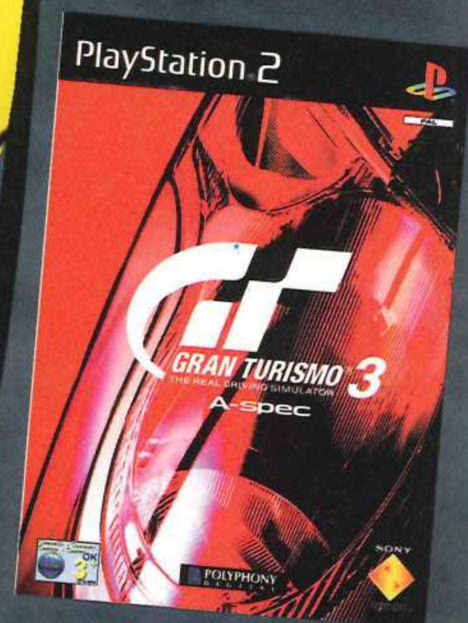
Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. El plazo máximo de recepción de cartas será de un mes a partir de la publicación del concurso.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.






PlayStation 2
GRAN TURISMO 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec
POLYPHONY
SONY

Clasificados

NUEVOS TRUCOS PARA LOS MEJORES JUEGOS PLAYSTATION DE TODOS LOS TIEMPOS

Los 5 mejores *shoot 'em up*

Si te van las armas grandes y los cerebros pequeños, aquí tienes los mejores juegos de tiros para dar rienda suelta a tu gatillo

No. 1 Medal Of Honor



En *MOH* encarnas a un agente secreto aliado en un angustioso recorrido tras las líneas enemigas en la Alemania nazi. Sumergido en un atmósfera absorbente, deberás cumplir unos objetivos que van desde sabotear submarinos hasta rociar con plomo a todo bicho viviente. Genial en todos los sentidos.

DISTRIBUIDOR **Electronic Arts** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag37*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Infinidad:** Introduce MOSTMEDALS en la máquina Enigma y luego accede al truco a través de la máquina de teletipos

No. 2 Alien Resurrección



La muerte a causa de un chorro de ácido acecha en cada esquina de esta claustrofóbica y perturbadora pesadilla que mezcla aventura y combate de un modo increíble. Difícil pero apasionante. ¡Eh! ¿Qué ha sido ese ruido? ¡Arghhh!

DISTRIBUIDOR **Electronic Arts** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag46*** VÍDEO ***PSMag49***

EL TRUCO **Para acceder al modo de investigación:** En la pantalla de menús, pulsa ⊡, ↑, ↓, ◎, L1

No. 3 Time Crisis



Prepara tu pistola para el festival de tiros arcade más adictivo y frenético en PlayStation. Más te vale mantener los ojos bien abiertos y ser rápido con el gatillo si quieres acabar con la horda de matones vengativos que han secuestrado a la hija del presidente.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag12*** DEMO ***PSMag9***

EL TRUCO **Seleccionar nivel:** Mantén apretado L1 + ⊗ + ◎, y luego pulsa START en la pantalla del título para acceder a cualquier nivel

No. 4 Colony Wars: Vengeance



Si eres de los que les gusta dar vueltas a bordo de una nave espacial y enfrascarse en varias misiones de combate, no busques más. Aquí tienes un soberbio *shooter* espacial variado, cautivador, y con unos gráficos de otra galaxia. No podrás dejarlo.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag24*** DEMO ***PSMag24***

EL TRUCO **Para conseguir todas las armas:** En la pantalla de contraseñas, introduce «Tornado»

No. 5 Quake II



Un gran divertimento en primera persona que te obliga a abrirte paso, cargado de armamento futurista, por un planeta hostil en el que te enfrentarás a implacables legiones de alienígenas asesinos. Los gráficos son impresionantes; la jugabilidad, explosiva, y la durabilidad, garantizada.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag35*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Trucos multijugador:** Completa el juego individual para conseguir opciones y trucos adicionales en el modo multijugador.

Los 5 mejores juegos de deportes

Éstos son los ídolos que lograron subir al podio de PlayStation

No. 1 ISS Pro Evolution 2



***ISS* es el mejor juego de fútbol** del momento —en cualquier consola— y si, además, se trata de tu deporte preferido, estás, sin duda, ante uno de los mejores juegos de la historia. *ISS* es de lo más realista y adictivo que hayas visto jamás, ¡no marcarás dos goles iguales! Es lo más parecido al fútbol de verdad. Si no forma parte de tu colección, te estás perdiendo algo serio.

DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag52*** DEMO ***PSMag54***

EL TRUCO **Equipos All Star:** Pulsa ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → para desbloquear todos los equipos All Star en la modalidad de torneo

No. 2 Tony Hawk's Pro Skater 2



***Tony Hawk's* es un juego brillante** que no admite rival dentro del género del deporte callejero. Una variedad de piruetas casi infinita, unos recorridos ingeniosos y un modo de progresión exigente respaldan una animación exquisita y una jugabilidad irresistible. Te cautivará.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag46*** DEMO ***PSMag44, 53***

EL TRUCO **Medidor de *special* siempre lleno:** Detén la partida y pulsa⊗, ⊗, ⊗, ⊡, ◬, ↑, ↓, ←, ↑, ⊡, ◬, ⊗, ◬, ◎, ⊗, ◬, ◎

No. 3 Everybody's Golf 2



Golf arcade sencillo y divertido para hasta cuatro jugadores, que deja a un lado jerseys chillones y pantalones a cuadros. Los cómicos personajes contribuyen a la alegre atmósfera de un juego que, no por divertido, deja de ser fiel al deporte de los hoyos.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag43*** DEMO ***PSMag43***

EL TRUCO **Para desbloquear todo:** Introduce 2GE como tu nombre de jugador

No. 4 Anna Kournikova's Smash Court Tennis



***Smash Court* consigue** dar un giro divertido a un deporte que suele ser bastante soso. Tras unos gráficos sencillos con aire *retro* se esconde un juego arcade travieso, algo tonto y «chinchón», pero muy entretenido, sobre todo en el modo para cuatro jugadores. Todo un *ace*.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag31*** DEMO ***PSMag33***

EL TRUCO **Personajes ocultos:** Cada vez que ganes un torneo callejero conseguirás un personaje de juegos como *Ridge Racer* y *Tekken 3*

No. 5 NBA LIVE 2001



La serie *NBA Live*, de EA, siempre ha ido muy por delante de sus perseguidores. En esta entrega, sigue machacando, taponando y cubriendo como nadie para ofrecer un espectáculo de fluidez y velocidad encima de la chirriante cancha. Una joya para los amantes de las pelotas naranjas.

DISTRIBUIDOR **Electronic Arts** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag50*** DEMO **NO**

EL TRUCO De momento no disponemos de ningún truco mínimamente interesante, pero estamos en ello

Los 5 mejores juegos de carreras

Gasta neumáticos —y pulgares— con los juegazos que ocuparon la *pole*

No. 1 Gran Turismo 2



¡Un juego impresionante! Ningún otro título puede hacerle sombra. Ni en número de coches, ni en realismo, ni en ajustes mecánicos ni en acción. La curva de dificultad está perfectamente diseñada y te lleva de conductor novato en un cuatro latas a campeón a bordo de una bestia de 800 cv. Gráficos exquisitos y una jugabilidad que te durará meses. ¡Todo el mundo debería tener *GT2*!

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag38*** VÍDEO ***PSMag40***

EL TRUCO **Mucha práctica y dedicación** son el único «truco» para convertirte en un as del volante

No. 2 TOCA: World Touring Cars



Este tipo de carreras siempre ha prevalecido ante la Fórmula 1 por la espectacularidad de sus choques y el derroche de acción. *WTC* captura el agitado espíritu competitivo de estas carreras en una amplia e impresionante selección de coches y circuitos internacionales.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **7/10** NÚM. ***PSMag45*** DEMO ***PSMag47, 50***

EL TRUCO **Coches cromados:** Introduce T2 como nombre

No. 3 Colin McRae Rally 2.0



Una exquisitez que incluye los coches y circuitos auténticos del campeonato mundial de rally. Unos gráficos detallados e impecables y un manejo de lo más realista le auparon como campeón de los simuladores de rally. ¡Es de ensueño!

DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag42*** DEMO ***PSMag45***

EL TRUCO **Para conseguir el Lancer Road:** En la pantalla para crear a un nuevo piloto, introduce OFFROAD

No. 4 V-Rally 2



Para los puristas y para los entusiastas del motor. *V-Rally 2* sólo admite la competencia de *Colin McRae*. Tu flamante máquina acabará rebozada en barro... ¡qué gustazo! Nada, unos arreglillos y a correr de nuevo.

DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag31*** DEMO ***PSMag39***

EL TRUCO **Aceleración más rápida:** Introduce LDN como nombre de piloto

No. 5 Formula One 2001



Es la última encarnación de una serie veterana en el asfalto de las carreras F1. *2001* ofrece el equilibrio perfecto entre la planificación estratégica por equipos y las carreras arcade. Por supuesto, todos los circuitos, equipos y conductores son reales. Brillante aunque no perfecto.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **7/10** NÚM. ***PSMag53*** DEMO **NO**

EL TRUCO De momento no hay... ohhhh

Los 5 mejores juegos de conducción arcade

Persecuciones, embestidas y tiroteos que te impactarán

No. 1 Driver



Tanner, un policía secreto que va a su aire, es el protagonista de este juego de conducción con misiones y uno de los personajes con más sangre fría de PlayStation. Peina con él los peores callejones de la América de los setenta en coches descomunales, infíltrate en una banda criminal y esquiva a los coches patrulla. A veces puede ser difícil, pero siempre resulta de lo más emocionante.

DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag29*** DEMO ***PSMag29, 32***

EL TRUCO **Conducción con las ruedas traseras:** En el menú de trucos, introduce L1, L1, L1, L2, L2, L1, L2, L2, L1, L2, L1, L2, L1

No. 2 Grand Theft Auto



Un juego de conducción anárquico, basado en misiones, en el que recorres ciudades estadounidenses librando una cruenta batalla contra los gángsteres rivales. Tildado por algunos de pura violencia sin sentido, parece que pocos le vieron la gracia a eso de atropellar gente para ganar.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag15*** DEMO ***PSMag15***

EL TRUCO **Sin policía:** Introduce CHUFF como tu nombre de jugador

No. 3 Wipeout 3: Special Edition



Sublimes carreras del siglo XXI en las que pilotas un aerodeslizador armado por unos circuitos que parecen montañas rusas de neón. Aúna lo mejor de los tres *Wipeout* anteriores. Inolvidable.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag43*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Para tener aceleración y escudos ilimitados:** Introduce GEORDIE como nombre de jugador por defecto

No. 4 World's Scariest Police Chases



Inspirado en un *show* televisivo de la cadena Fox, este juego de polis y cacos nos ha impactado. Incluye un fantástico modo cooperativo en el que, mientras un jugador conduce, el otro va de copiloto, disparando. Algo corto, pero muy bueno.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag56*** DEMO **MUY PRONTO**

EL TRUCO Todavía no hay, pero te mantendremos informado

No. 5 Rollcage Stage II



Deberás pilotar a velocidades de infarto en unas máquinas que giran sobre sí mismas y que vienen equipadas con un armamento de lo más impresionante. Si logras desbloquear todo, dispondrás de 60 circuitos y 16 modalidades de juego.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **7/10** NÚM ***PSMag39*** DEMO ***PSMag41***

EL TRUCO **Accede al modo de trucos:** Introduce la contraseña I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW

Los 5 mejores juegos de rol

1. **FINAL FANTASY VII** — DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10**
2. **VAGRANT STORY** — DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** PUNTUACIÓN **9/10**
3. **VANDAL HEARTS** — DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **9/10**
4. **FINAL FANTASY IX** — DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **9/10**
5. **WILD ARMS** — DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10**

¿Sabías qué...

...en un año de videojuegos un jugador medio realizará **470 millones de pasos virtuales**? ¡Esta cantidad equivale a los pasos que debería realizar un enano barbudo para ir desde Torrevieja a Bucarest y volver 25 millones de veces! Asombroso.

Fuente: Oficina Nacional de Falseamiento de Datos

Los Play Premios





...y el premio a **la chica más fea** se lo lleva la representación de Lita en *WWF Smackdown 2* (emotivo discurso que se alarga horas y horas).

Los 5 mejores juegos de acción/aventura

Pistolas, interruptores, palancas, puzzles y «malos» a los que machacar

No. 1 Metal Gear Solid



El agente de las fuerzas especiales Solid Snake es el rey del género en una aventura majestuosa que no tiene rival. La astucia y el sigilo son tan importantes como una buena puntería. Equipado con armas y artilugios de alta tecnología, salpicado de humor y con los mejores gráficos que verás en PlayStation, este juego es uno de los que *hay* que tener.

DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag28*** DEMO ***PSMag27***

EL TRUCO **Munición infinita:** Completa el juego sin que te torturen y recibirás una bandolera que te da munición infinita

No. 2 Tomb Raider



La primera aventura de Lara deslumbró a propios y extraños con su mezcla de exploración arqueológica y emocionantes combates. Desde los enfrentamientos con dinosaurios en valles perdidos hasta la resolución de puzzles en templos gigantescos; está repleto de sorpresas.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag1*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Todas las armas y recarga de munición:** Introduce SELECT, L1, △, L2, R2, R2, L2, ○, L1 en el inventario

No. 4 Silent Hill



Otro con el que pasarás miedo. Intentas sacar a la luz una conspiración satánica en Smalltown. (EE.UU.) Las imágenes espeluznantes, la envolvente banda sonora y el retorcido argumento harán que juegues desde debajo del sofá. Increíblemente claustrofóbico y escalofriante.

DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag32*** VÍDEO ***PSMag25***

EL TRUCO **Opciones extra:** Ve a opciones en el inventario y pulsa L1, L2, R2, R2, L2

No. 3 Resident Evil 2



La segunda entrega de este título de terror de supervivencia con zombis es la mejor de toda la saga *Resident*. Siempre andas mal de munición y estas hordas de zombis de aviesas intenciones se muestran implacables. Terrorífico, pero excepcional en todos los sentidos.

DISTRIBUIDOR **VIRGIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag17*** DEMO ***PSMag17***

EL TRUCO **Lanzacohetes con munición ilimitada:** Completa el primer escenario de Claire o Leon en menos de 2 horas y media con una puntuación de A o B

No. 5 Syphon Filter 2



Una aventura que conjuga una acción explosiva con algo de sigilo y un aire cinematográfico. Ingeniosa y muy jugable, aunque es difícil de dominar.
¡Menos mal que tienes un buen arsenal de armas y artilugios para abrirte camino!

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag40*** VÍDEO ***PSMag42***

EL TRUCO **Superagente:** Haz pausa y mantén apretados R2, SELECT, ○, ○, ✕, Luego ve a 'Opciones' y marca el truco

Los 5 mejores plataformas

Salta, brinca y bota por unos mundos disparatados a todo color

No. 1 Crash Bandicoot 3



Un plataformas encantador y extenso, terriblemente divertido de jugar y con una curva de aprendizaje bien equilibrada. Durante los niveles saltarás, darás vueltas, volarás en biplano, harás submarinismo y pilotarás motos. Lo mejor de Crash.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag24*** DEMO ***PSMag25***

EL TRUCO **Demo de *Spyro*:** Pulsa ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ○ en la pantalla del título

No. 2 Oddworld: Abe's Exoddus



Muy detallado, con fondos que dan miedo y una jugabilidad de lo más encantadora y variada. Estos elementos lo han convertido en el mejor plataformas 2D. Su protagonista, el chiflado alienígena Abe, dispone de un ataque flatulento que, por sí sólo, ya vale para comprarse el juego.

DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag24*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Pasar al siguiente recorrido:** Mantén R1 apretado en el menú principal y pulsa ○, ○, ✕, ✕, ○, ○

No. 4 Spyro 3



El más dulce de todos los personajes PlayStation. Nuestro pirómano violeta salta, planea, nada, brinca y recorre a sus anchas varios mundos en 3D. Recoger esferas, gemas y completar tareas nunca había sido tan gratificante.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag47*** DEMO ***PSMag50, 53***

EL TRUCO **Demo de *Crash Bash*:** En la pantalla del título pulsa ○, ○, ○, ○, ○ L1 y R1

No. 3 Spider-Man



El superhéroe arácnido de la Marvel protagoniza este festival de saltos. Un título con una jugabilidad muy fluida que te llevará a balancearte por el cielo de Nueva York, a atrapar a los villanos y a reírte con los poderes del *alter ego* de Peter Parker. Muy divertido.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag46*** DEMO ***PSMag47***

EL TRUCO **Redes ilimitadas:** Entra en el menú de especiales, luego en el de trucos e introduce STRUDL

No. 5 Gex: Enter the Gecko



Un lagarto con ganas de hacerse pasar por agente secreto intentará recoger un surtido de mandos a distancia esparcidos por varios mundos. Con esta premisa surrealista, entra en escena un geco adicto a la televisión que nos hará disfrutar de horas y horas de humor y colorido.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag16*** DEMO ***PSMag17***

EL TRUCO **Vidas infinitas:** Pausa la partida y colócate sobre la opción 'Salir'. Luego, mantén apretado R2 y pulsa ←, →, △, ↓, → y ←

Los 5 mejores juegos de estrategia

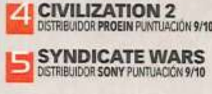
1 **MANAGER DE LIGA 2001**
DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** PUNTUACIÓN **9/10**



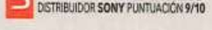
2 **WARZONE 2100**
DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10**



3 **PANZER FRONT**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** PUNTUACIÓN **9/10**



4 **CIVILIZATION 2**
DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10**



5 **SYNDICATE WARS**
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **9/10**



LOS JUEGOS QUE HICIERON GRANDE A LA PLAYSTATION



TEKKEN (1995)

Gracias a *Tekken*, la PS1 finalmente entró en los terrenos arcade. Un placer de jugabilidad donde las figuras poligonales mostraban unas animaciones y movimientos terriblemente realistas y cada golpe que recibías resultaba de lo más doloroso.

LOS EFECTOS ESPECIALES QUE QUEREMOS



LAS LOCALIZACIONES DE *TIGRE Y DRAGÓN*
¿Te imaginas zurrarte con los colegas encaramado a una rama a más de 20 metros de altura? ¿O volar por los aires sobre los tejados de las casas chinas? ¿Por qué no?

Los 5 mejores juegos de lucha

¡Aquí hay pelea! Los mejores golpes, puñetazos, patadas...

No. 1 Tekken 3



Sin duda, se trata del maestro indiscutible de los *beat 'em up*. Esta tercera entrega cuenta con ocho modos de juego distintos y un montón de personajes con miles de movimientos letales para aprender. Variado y lleno de acción. No tiene rival.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag21*** DEMO ***PSMag22***

EL TRUCO **Luchar como Tiger:** Completa el modo Arcade con 18 personajes, luego colócate sobre Eddy en la pantalla de selección de personajes y pulsa ▶

No. 2 WWF Smackdown 2



Súbete al *ring* con unas moles enfundadas en tangas de lycra. En total, 50 luchadores desquiciados listos para golpear, saltar desde las escaleras o burlarse de sus adversarios. Un juego enorme y muy entretenido.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag49*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Cambiar de arma (enfrentamiento hardcore):** Quédate fuera del *ring* sujetando un arma. Pulsa la cruceta hacia el *ring* manteniendo apretado ▭

No. 3 Tekken 2



Su calidad gráfica es inferior a la de *Tekken 3*, pero gracias a su accesibilidad, *Tekken 2* se mantiene como un festival de «yoyas» incluso cuatro años después de su lanzamiento. Personajes magníficos, un argumento absurdo y jugabilidad a raudales. De primera.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **N/D** NÚM. **N/D** DEMO **NO**

EL TRUCO **Perspectiva en primera persona:** Consigue todos los personajes y luego pulsa ▭ y ▭ en la pantalla de selección de personajes

No. 4 Soulblade



Sony dio en el clavo una vez más con este fantástico juego de lucha con armas incluidas. Lo de luchar con los puños ya no «mola»; ahora lo más reconfortante es intimidar al contrincante con tu colección de cuchillas afiladas. Un arte marcial más peligroso que el resto.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10** NÚM. ***PSMag6*** DEMO ***PSMag9***

EL TRUCO **Cambiar de arma:** Cuando hayas conseguido las armas en el modo Edge Master, podrás utilizarlas en el modo Arcade colocándote sobre el personaje y pulsando ↑ o ↓ para desplazarte

No. 5 Street Fighter Alpha 3



El mejor de la legendaria saga *Street Fighter*. En este título tan purista no hay lugar para el martilleo arbitrario de botones y la jugabilidad roza la perfección. ¿A qué esperas para ir en busca de un contrincante a tu medida?

DISTRIBUIDOR **VIRGIN** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag29*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Super Akuma:** Colócate sobre Akuma en la pantalla de selección de personajes y pulsa ▶ cinco veces

Los 5 mejores juegos en grupo

Si te gusta juntarte con los amiguetes y echar unas partidas, aquí tienes las mejores opciones

No. 1 Micro Machines V3



La forma ideal de triunfar en cualquier reunión social. Carreras de bolsillo con los coches de juguete más pequeños que existen, sobre unos circuitos muy «caseros», que van desde una mesa de cocina al cuarto de baño. Original, «mono» y —lo más importante— divertido. Un título que arrancará más de una carcajada.

DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** PUNTUACIÓN **N/D** NÚM. **N/D** DEMO **NO**

EL TRUCO **Tres vidas en el modo multijugador:** Introduce 3LIVES como nombre de jugador

No. 2 Crash Team Racing



Geniales carreras de *karts* al estilo de los dibujos animados. Sus gráficos impecables y su jugabilidad adictiva cautivarán a todo el mundo; chicos, chicas, mayores, pequeños... Variedad de circuitos y un montón de traviesos bichejos del mundo de *Crash*. El éxtasis multijugador.

DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **10/10** NÚM. ***PSMag35*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Super turbos:** En la pantalla del título, mantén ▭+▭ apretados y pulsa △, →, →, ◎, →

No. 3 Worms Armageddon



Uno de los juegos más originales y adictivos. Los controles son sencillos e intuitivos y los gráficos son de lo más lindo. En *Worms*, los jugadores se van pasando el pad, y en cada turno se dedican a machacar a los gusanos contrarios con las armas más estrafalarias.

DISTRIBUIDOR **PROEIN** PUNTUACIÓN **N/D** NÚM. **N/D** DEMO **NO**

EL TRUCO **Oveja explosiva:** Ve a la pantalla de opciones de armas, aleja el cursor del icono de salida y pulsa ⊗, ◎, ◎, ⊗, ◎, ◎, ⊗, ◎, ◎

No. 4 Bust-A-Move 2



Patea la silla, muerde el cable del mando, súbete a la mesa y grita, porque no hay nada tan desquiciante como una partida a este clásico puzzle de colores. Ten cuidado si juegas con un amigo, porque puede que no os volváis a dirigir la palabra nunca más.

DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag15*** DEMO **NO**

EL TRUCO **Otro mundo:** Para disponer de nuevos puzzles y fondos, pulsa ▭, ↑, ▭, ↓. Luego empieza una partida de puzzle.

No. 5 Music 2000



Softwaro para samplear y crear tus temas en PlayStation. Con el modo para cuatro jugadores cada uno carga sus ritmos y sonidos preferidos cual experimentado mezclador y después, a disfrutar de los temas... o de las cacofonías.

DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** PUNTUACIÓN **9/10** NÚM. ***PSMag25*** DEMO ***PSMag25* y *28***

EL TRUCO **Hemos intentado encontrar alguno**, pero no ha habido manera

Los 5 mejores juegos de ritmo

1 **PARAPPA THE RAPPER**
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10**



2 **BUST-A-GROOVE**
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **N/D**



3 **UM JAMMER LAMMY**
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **8/10**



4 **EL LIBRO DE LA SELVA**
DISTRIBUIDOR **SONY** PUNTUACIÓN **7/10**



5 **DANCING STAGE EURO MIX**
DISTRIBUIDOR **KONAMI** PUNTUACIÓN **6/10**



El Gran Bazar

Juegos de ayer a precios de ganga

V-RALLY 2

DATOS PRECIO **2.695** DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**



Si el mes anterior recomendábamos en estas páginas la compra de *Gran Turismo 2* (para todos aquellos despistados que todavía no lo tuvieran), esta vez abrimos nuestro menú con una recomendación que también circula sobre ruedas a toda velocidad. Pero esta vez, el juego en cuestión, levanta muchísima más polvareda...
Y es que *V-Rally 2* es un título para disfrutar a todo gas de las locuras derrapantes de los rallies. Ya sea sobre pistas nevadas o de tierra, ya sea de día o de noche, este increíble juego de Infogrames ofrece toda la emoción y velocidad que buscan los ases del volante. Cierto que tal vez no esté a la altura de *Colin McRae*, pero no es menos cierto que, a este precio, es una ganga que no puedes perderte.





El centro derecha. Por suerte, los coches no entienden de política...

VEREDICTO
PlayStation Magazine
CONCLUSIÓN
Un título para los forofos de los derrapes, las vueltas de campana, y el polvo en la carretera
9/10



Mirando a cámara. Un volantazo a destiempo puede significar el fracaso total en V-Rally 2





Hay coches que dejan huella. De hecho, en *VR2* lo raro es no dejarla

ACTION MAN MISSION EXTREME

DATOS PRECIO **2.695** DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**



Nunca un juego de acción/aventuras había sido tan fácil. Conduces, corres, vuelas y, de vez en cuando, atizas a gente que tarde o temprano acaba por desplomarse. Si sigues así, acabarás por frustrar los planes del malvado Gangrene, que quiere sembrar el caos ecológico y destruir el planeta. Tu energía casi nunca se agota, una señorita muy amable te ayuda a resolver los puzzles que más te cuestan y, encima, puedes continuar infinitas veces para cumplir de un tirón tu misión tan «Xtrema». Pero tampoco está tan mal: al menos quedarás como un *crack* de los videojuegos ante tus amigos...

VEREDICTO



PlayStation Magazine
CONCLUSIÓN
Música interesante, gráficos cuidados y unas cuatro horas de juego. Eso es todo.
4/10

4X4 WORLD TROPHY

DATOS PRECIO **2.695** DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**



Un interesante giro en los juegos de carreras. Compites con una camioneta 4x4 en pistas esparcidas por todo el mundo, desde los bosques de secuoyas del Parque de Yosemite, hasta un glaciar de las montañas rocosas, pasando por la ladera nevada del monte Fujiyama. Participa en el Tour mundial y conseguirás créditos por cada carrera que ganes, con los que podrás comprarte un vehículo más grande o hacerle unos arreglillos al que ya tienes. El manejo no es nada del otro mundo y a las carreras les falta profundidad, pero los fondos suponen un cambio refrescante, comparados con los que *F1* y *GT1* nos tienen acostumbrados.

VEREDICTO



PlayStation Magazine
CONCLUSIÓN
Novedoso y bien hecho, pero la jugabilidad es algo superficial
6/10

APE ESCAPE

DATOS PRECIO **3.490** DISTRIBUIDOR **SONY**



Un montón de monos han tenido la feliz idea de escaparse del zoo, meterse en una máquina del tiempo, y esparcir sus peludas extremidades por distintas épocas. Evidentemente, como no son tan tontos, se propondrán cambiar el curso de la historia para convertirse en los amos y señores del planeta. Por suerte, estás tú para impedírselo... De esta guisa, el protagonista de *Ape Escape* se embarca en una aventura cargado de incontables ítems que le servirán para dar caza a los simios. Sin duda, el novedoso sistema de control es lo más destacable de este juego tan «mono» (en todos los sentidos).

VEREDICTO



PlayStation Magazine
CONCLUSIÓN
Un sistema de control innovador que no basta para llenar todas las lagunas.
6/10



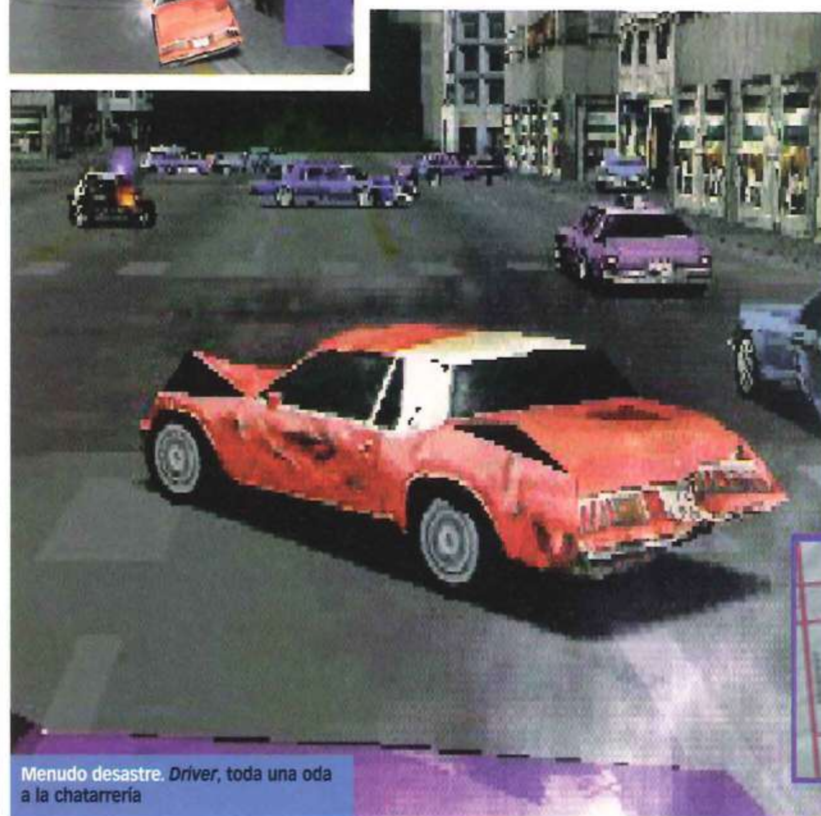


¡Lo tengo en cola! Dar esquinazo a los polis sigue siendo tan difícil como siempre





El chico volador. Edita las repeticiones para pillar tu mejor perfil



Menudo desastre. *Driver*, toda una oda a la chatarrería

DRIVER

DATOS PRECIO **2.695** DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**



¡Esto sí que es una ganga! Si todavía no tienes este juego (y si es así, ¿en qué mundo vives?) esta oferta es demasiado buena como para rechazarla. Para los que hayan regresado hace poco de un viaje a Marte, les contaremos que en *Driver* juegas en el papel Tanner, un policía secreto que se ha metido a conductor del hampa. De esta guisa, te pones al volante de una serie de misiones para infiltrarte en una banda criminal y cazar a Mr. Big de una vez por todas. Una mezcla de persecuciones, huidas y embestidas, la mayoría de ellas acompañadas por la incansable pasma que te acosará sin descanso. El juego consta de 44 misiones, incluido el complicadísimo final, y contiene suficiente acción como para llenar todos una temporada de *Starsky y Hutch*. Si a todo lo dicho le añades una buena cantidad de desafíos al más puro estilo arcade y el modo de repetición, ya tienes la mejor excusa para comprártelo ya mismo



Un poquito más a la izquierda... Los ritos de apareamiento de los coches son de lo más curioso

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
Uno de los grandes por muy poco dinero. ¿A qué esperas?
10/10

MARRANOS EN GUERRA

DATOS PRECIO **2.695** DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**



La joya de la piara. Tal vez no sea más que un *remake* de *Worms* con cerdos, ¡pero bien vale la pena! Te toca avanzarles el San Martín a los gorrinos enemigos. ¡Pero ojo, no todo es violencia¡: la estrategia es parte fundamental del juego. Entrena a tus tropas, asciende a los que se lo merezcan y prepárales, tanto para las tareas más complicadas, como para manejar todo tipo de armas. Ni más ni menos que la fórmula *Worms*, aunque con algo más de profundidad y para un solo jugador.

VEREDICTO



Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
¡Genial! Como Worms, pero con gorrinos y estrategia
8/10

ACE COMBAT 3

DATOS PRECIO **3.490** DISTRIBUIDOR **SONY**



Un simulador de altos vuelos y aires arcade. En *Ace Combat 3* participas en una serie de misiones en las que destruirás paracaídas, tanques y hasta satélites en órbita baja. Si las superas, puedes cambiar de avión hasta llegar a una futurista aeronave espacial. Aunque los controles son muy simplistas (utilizas los mismos para cada avión) y las misiones rayan lo facilón, supone una diversión asegurada para los amantes de los vuelos rasantes y los misiles aire-aire.

VEREDICTO



Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
Parece un simulador y se juega como un *shooter*. Un entretenimiento en toda regla
5/10

PREMIER MANAGER

DATOS PRECIO **2.695** DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**



Todo el mundo sabe que el trabajo de un entrenador de fútbol es de lo más ingrato; si las cosas van bien, los jugadores reciben todos los aplausos, y si van mal, tú recibes una patada en el trasero. Por suerte, para que el estrés y el agobio sólo sean virtuales, dispones de juegos como *Premier Manager* que te permitirán probar las mil y una estrategias y combinaciones para llevar al Valdeperros F.C. a la final de la Champions (eso, si consigues lidiar con todos los menús, claro...).

VEREDICTO



Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN
El rebuscado sistema de menús no lo convierte en rival para Manager de Liga
6/10

¡Suscríbete!

A *PLAYSTATION MAGAZINE* Y CONSIGUE GRATIS...

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular:
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que les sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 200 ...

(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí

¡30% DE DESCUENTO Y REGALO SEGURO!

Y, ADEMÁS, PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

Diez lotes compuestos por un juego *Ape Escape* edición Platinum y un simpático mono articulado





Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

LOS MEJORES JUEGOS DE PLAYSTATION ARRASAN HOLLYWOOD

UNA PRODUCCIÓN DE LA

PlayStation Magazine

LOS INVASORES DEL PLANETA PLAYSTATION



CON

RESIDENT EVIL: GROUND ZERO Tiembla ante nuestra visita al rodaje de la película

FINAL FANTASY: LA FUERZA INTERIOR Imágenes exclusivas de este impresionante *anime*

¡YA ES OFICIAL! PLAYSTATION SE ADENTRA EN EL MUNDILLO CINEMATOGRÁFICO. PASA LA PÁGINA RÁPIDO PARA ECHAR UNA OJEADA A LOS VIDEOJUEGOS QUE ARRASARÁN LA GRAN PANTALLA

RESIDENT EVIL: GROUND ZERO

Dale un vistazo a la película que te atacará los nervios

DATOS

PRODUCCIÓN
CONSTANTIN FILM E IMAGE PICTURES

DIRECTOR
PAUL ANDERSON (MORTAL KOMBAT, HORIZONTE FINAL)

REPARTO
MILLA JOVOVICH (EL QUINTO ELEMENTO, JUANA DE ARCO) MICHELLE RODRIGUEZ (GIRLFIGHT), ERIC MABIUS (EL CUERVO: SALVACIÓN, CRUELES INTENCIONES), JAMES PUREFOY (A KNIGHT'S TALE)

ESTRENO
2002

NÚMERO APROXIMADO DE ZOMBIS
2.263

Los juegos de *Resident Evil* ya se han hecho un hueco en el podio de PlayStation. Son unas historias de terror increíbles, como para revolverle los intestinos al más valiente, repletas de monstruos odiosos y de situaciones que harán peligrar tu ropa interior... El material perfecto para una peli de miedo, vamos. Algo que, de hecho, parece bastante lógico, ya que los juegos de *Resident Evil* se inspiraron en películas de George A. Romero como *La noche de los muertos vivientes*, por lo que es justo que PlayStation les devuelva el favor. Cuando nos llegó a la redacción de *PSMag* la noticia de que Berlín había sido elegida como Racoon City, preparamos un inventario de viaje que incluía una cinta para la máquina de escribir, una manivela oxidada y unas hierbas curativas y nos fuimos allí a investigar.

Después de pasarse varios años batallando con el proyecto, el director Paul Anderson por fin consiguió dar con un guión que contara con la aprobación de los jefazos del estudio y empezó a filmar *Ground Zero* a principios de este año. «La historia empieza varios meses antes que en el primer juego», explica Paul, que además también fue el responsable del film *Mortal Kombat*. «La idea era crear una película que ya existía dentro del mundo de los juegos de *Resident Evil*, con mansiones, bosques, laboratorios clandestinos, la Corporación Umbrella... Los personajes son arquetipos de los juegos. Alice, la protagonista, no es Jill Valentine [la heroína de los juegos], pero se le parece mucho.»

¿Que de qué va el argumento? Pues resulta que a un superordenador llamado Red Queen se le va la olla y empieza a extender un virus que convierte en zombis a todos los científicos de Umbrella. Se envía a un «equipo de desinfección» formado por comandos de élite para que arreglen el desaguisado, pero —evidentemente— los pobres acaban convertidos en bocatas andantes para las hordas de fiambres ávidos de carne fresca. Por el camino, el equipo rescata a Alice (que ha perdido la memoria) y a unos cuantos personajes sospechosos más. Los miembros del equipo se percatan de que, además de los zombis, también hay otras monstruosidades que andan tras sus gargantas. Sólo disponen de tres horas para detener el virus y salir con vida de allí. ¡Qué crudo lo tienen!



> "UNOS COMANDOS DE ELITE ACABAN CONVERTIDOS EN BOCATAS AMBULANTES"

En la estación de metro

PSMag atravesó todo Berlín para visitar una de las localizaciones que se utilizó en la película, una estación de metro a medio terminar que está junto al edificio del Reichstag, el Parlamento alemán. «Acabamos de encontrar este sitio», dice el productor de la película, Jeremy Bolt. «En cosa de meses será una estación de metro en pleno funcionamiento.» Pero, por el momento, la futura estación cumple el papel de zona de carga secreta, con una iluminación tenue y repleta de cajas de metal, pantallas de ordenadores, un circuito cerrado de televisión y hasta un tren que ya viene decorado con unas impresionantes marcas de garras en el lateral.

Paul Anderson nos explica más detalles sobre otras localizaciones: «Hemos utilizado un antiguo cuartel del ejército soviético de la época de la Guerra Fría. ¡Eso sí que daba miedo, porque en una planta había incluso celdas de aislamiento acolchadas! También hemos usado una mansión en los bosques que perteneció a un general nazi.» Precisamente era en una mansión escalofriante donde las cosas empezaban a torcerse en el primer juego... Mmm, la cosa promete.

En definitiva, ¿valdrá la pena esta peli? Todavía es demasiado pronto como para hacer juicios de valor, pero a tenor de lo visto todo hace pensar que *Ground Zero* se mantendrá fiel a la atmósfera espeluznante de la saga. ¿Tienes miedo? ¡Pues lo tendrás!



¡Es la hora del rancho! Parece que Rain va a tener que convencer a estos individuos de que su carne no tiene muy buen sabor, ni es rica en proteínas, ni es tierna, etc.



Sonyset Boulevard

Date un garbeo por la calle donde convergen Hollywood y PlayStation

Mejor conversión de película a juego

ALIEN RESURRECCIÓN



A pesar de contar con los encantos de Winona Ryder, la peli era bastante flojilla. Por suerte, este *shoot 'em up* se centra en la atmósfera claustrofóbica y aterradora para ponerte todos los pelos del cuerpo de punta.

La mayor horterada videojueguil en un film

LA PLAYA



Leonardo va avanzando todo chulo por la jungla como si estuviera en algún juego de plataformas... ¡pero mirando hacia el otro lado! El muy idiota no sabe que no puedes jugar mirando a la cámara.





Apunta bien. Una pistolita de nada no será de gran ayuda contra esta legión de zombis. Será mejor que vayas a por una ametralladora

La Trama

Si quieres hacer una película que sea fiel al juego, necesitarás ciertos ingredientes escenailes. Aquí está la receta del director Paul Anderson para el film de *Resi* que sea todo un exitazo...

Heroínas intrépidas

«Sniff, sniff. No soporto trabajar con gente así.» Alice y Rain, esas dos cazadoras de zombis tan parecidas a Jill, aprovechan un descanso del agotador rodaje para poner a caldo al director.



Armas

Si tienes que enfrentarte a los no-muertos, necesitarás una buena reserva de armamento. Los actores se entrenaron para utilizar armas reales, pero sólo dispararon con armas de fogueo. Seguro que en el juego apartarían una cómoda para encontrar unos cartuchos de verdad.



Puzzles

En el plató de Berlín, *PSMag* vio como Rain usaba un cortador de acetileno para acceder a un panel de control justo antes de decir, «Finalmente hemos encontrado la entrada de la colmena». ¡Pero no toques los botones! Si se te ocurre tocar los botones esto acabará como el rosario de la Aurora...



Zombis

Bueno, se trata de una peli de terror y zombis, así que las marabuntas de no-muertos gruñones y tambaleantes están a la orden del día. El equipo de efectos especiales tardó meses en decidirse por el maquillaje que resultara más convincente para los zombis. En definitiva, ¡que habrá carne putrefacta a punta pala!



Perros infernales

Prepárate para lo que vas a leer. Cuando *PSMag* estaba en Berlín, el equipo de efectos especiales estaba preparando un maquillaje sanguinolento para dos Dobermans. Se trata de Dobermans de verdad. El caso es que después de aquello ya no volvimos a saber nada del equipo.



Más zombis

Aaargh, no paran de aparecer, nunca se dan por vencidos... Al utilizar la tecnología CGI más avanzada, el número de zombis que aparecen en la peli se multiplicará hasta alcanzar los niveles de aglomeración que vemos en los juegos.



Deberían hacer una película

FEAR EFFECT



Unos impresionantes ángulos de cámara, una trama enmarañada y una latente tensión femenina hacen de *Fear Effect* el juego más cinematográfico de la historia. Creemos que sería una película de primera.

Nunca deberían hacer una película

FISHERMAN'S BAIT 3



Sería la película más aburrida de todos los tiempos. A no ser que se le añadieran tiburones gigantes mutantes y a Arnie persiguiéndolos con un superbazoca láser. O que lo usaran a él de cebo.

DATOS

PRODUCCIÓN
SQUARE USA

DIRECTOR
HIRONOBU SAKAGUCHI

ESTRENO
24 DE AGOSTO

ENCUENTROS ALEATORIOS CON MONSTRUOS
385



FINAL FANTASY: LA FUERZA INTERIOR

El peliculón de ciencia-ficción que te dejará boquiabierto

Los juegos de *Final Fantasy* son los JDR con más éxito hasta el momento, tras haber vendido más de 30 millones de copias en todo el mundo. Cada juego rebosa de atractivos personajes, gráficos tremendamente llamativos, aventuras épicas y una filosofía oriental un tanto extraña.

Square, la compañía japonesa responsable de los juegos ha invertido los últimos años en la creación de un largometraje de animación. Es la primera vez que un desarrollador de videojuegos asume todo el control creativo en el debut cinematográfico de sus personajes. Y todo apunta a que Square se trae entre manos una historia de ciencia-ficción impactante donde las haya, que además cuenta con los gráficos generados por ordenador más impresionantes que hayamos visto nunca (véase *PSMag 56*).

Dejemos las cosas claras: esto no es *FFX: La película*. Al igual que hizo con cada uno de los juegos, Hironobu Sakaguchi (creador de los juegos de *FF* y director de la película) ha ideado una historia totalmente nueva, con su mundo y personajes propios. «No queríamos obtener una copia directa de uno de los juegos», explica Sakaguchi, «y aunque el escenario y los personajes son todos nuevos, lo que sí que mantiene la película es la temática de los juegos: amor, amistad, sueños, aventura, vida y muerte. Por supuesto, todos ellos situados en el contexto de una aventura muy entretenida y apasionante desde el punto de vista visual. Quería crear una historia acerca de las emociones del ser humano y de su existencia en el estado más primario de la vida: la supervivencia». Nuestra historia transcurre en el año 2065, lo que sitúa al film plenamente en el


Efectos espaciales. Los efectos especiales no son de este mundo

"LOS EFECTOS TE DEJARÁN TAN EMBOBADO QUE SE TE CAERÁN LAS PALOMITAS"

Olvídate de Richard Gere y Julia Roberts, en el futuro las estrellas de PlayStation serán las que dejen



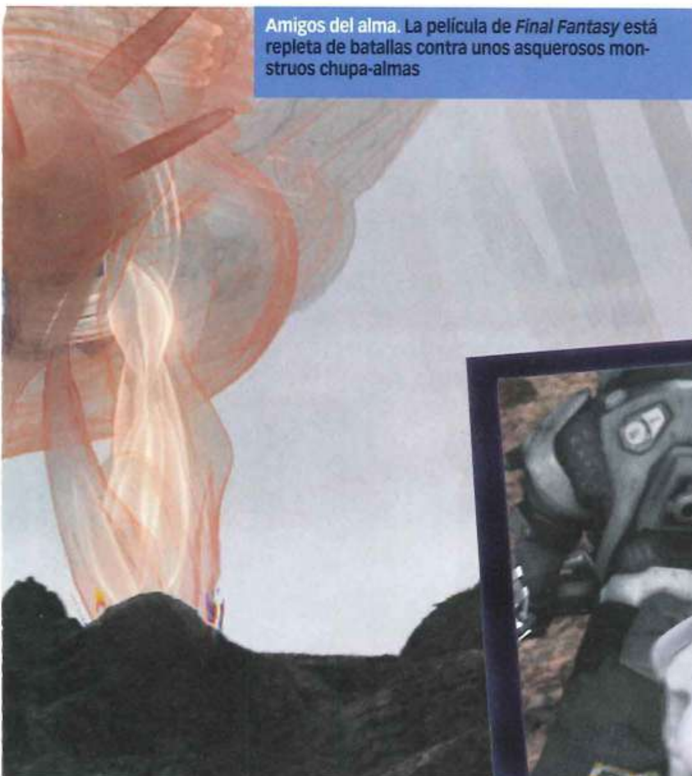
Metal Gear Solid



Tomb Raider


Tekken 3


Resident Evil



Amigos del alma. La película de *Final Fantasy* está repleta de batallas contra unos asquerosos monstruos chupa-almas





género de la ciencia-ficción más que en el fantástico. La Tierra ha sido invadida por una legión de criaturas alienígenas sorbealmas, que parecen medusas radioactivas gigantes. Los bichos en cuestión empiezan a engullir ciudades, zonas agrícolas y suministros de agua. La extinción de la raza humana es tan sólo cuestión de tiempo. Aki, una humana infectada por los alienígenas y que sufre unos sueños de lo más desapacibles sobre la destrucción de su planeta natal, es la única que puede salvar la papeleta.

En su camino se cruzará, además de esas abominables criaturas del espacio exterior, un tal General Hein. Hein no está dispuesto a permitir que las criaturitas se apoderen de la Tierra, y no dudará en destruir el planeta con tal de impedirlo. El tiempo apremia para Aki...

Aunque la historia suena un poco desmesurada, en realidad no es nada en comparación con la cantidad de investigación y desarrollo que se ha invertido para hacer que la animación parezca tan tremendamente real que uno apenas note la diferencia. Square reunió a un equipo de más de 150 animadores de primera en sus estudios de Hawai y después empezó a confeccionar desde cero un sistema informático capaz de realizar el trabajo. «Intentamos establecer un nuevo listón, crear un nuevo género cinematográfico, y hemos dedicado muchísimo esfuerzo para desarrollar las herramientas necesarias», nos contaba Jun Aida, el productor de la película. «Como nadie había llevado nunca a cabo una experiencia similar, no podía limitarme a contratar a gente que nos enseñara cómo hacer las cosas. Creemos que el resultado va más allá de todo lo que hayamos podido ver hasta ahora.»

Pero la ilusión de realidad se pierde con los movimientos de los labios, que no suelen ajustarse a las palabras que dicen los personajes. Pero a parte de eso, el pelo ondeado por el viento, el temblor de una ceja o la atención prestada a los detalles faciales son sólo algunos de los efectos que te dejarán tan embobado que se te caerán las palomitas al suelo.

Final Fantasy: La fuerza interior, en las carteleras desde el 24 de agosto.



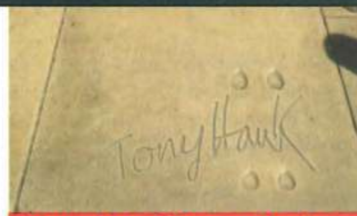
sus huellas en la acera más famosa de Hollywood...



Spyro



Driver



Tony Hawk's Pro Skater

La Trama

¿Qué necesitas para hacer una película de *Final Fantasy* a imagen y semejanza de los juegos? Aquí tienes una guía de elementos de *La fuerza interior* que respetan totalmente nuestros JDR favoritos

La misión

PELÍCULA Tiene que haber una aventura muy entretenida. Aki se adentra cada noche en sus sueños en busca de los ocho espíritus que ella cree que desvelarán el misterio de la invasión alienígena y ayudarán a salvar la Tierra.



JUEGO La acción de cada juego de *FF* queda reforzada por una misión tan fantástica como peligrosa. Yitán, Cloud y Squall son, pese a su juventud, unos héroes que han pasado por emocionantes y extravagantes aventuras en la saga de *Final Fantasy*.

La chica

PELÍCULA Al igual que ya ocurrió en *Tomb Raider* y *Resident Evil*, aquí el héroe es, de hecho, una heroína. La doctora Aki Ross es la última esperanza con que cuenta la humanidad antes de que los aliens destruyan el planeta.

JUEGO Garnet, la desdichada princesa de *FFIX*, pronto aprende a colaborar estrechamente con el resto de sus compañeros de viaje para acabar con las hordas de monstruos que encuentran a su paso.



El héroe

PELÍCULA El capitán Gray Edwards, el valiente líder del escuadrón militar «Deep Eyes» (los tipos con el traje espacial de combate), tiene asignada la protección de la doctora Aki mientras ésta se embarca en su búsqueda.



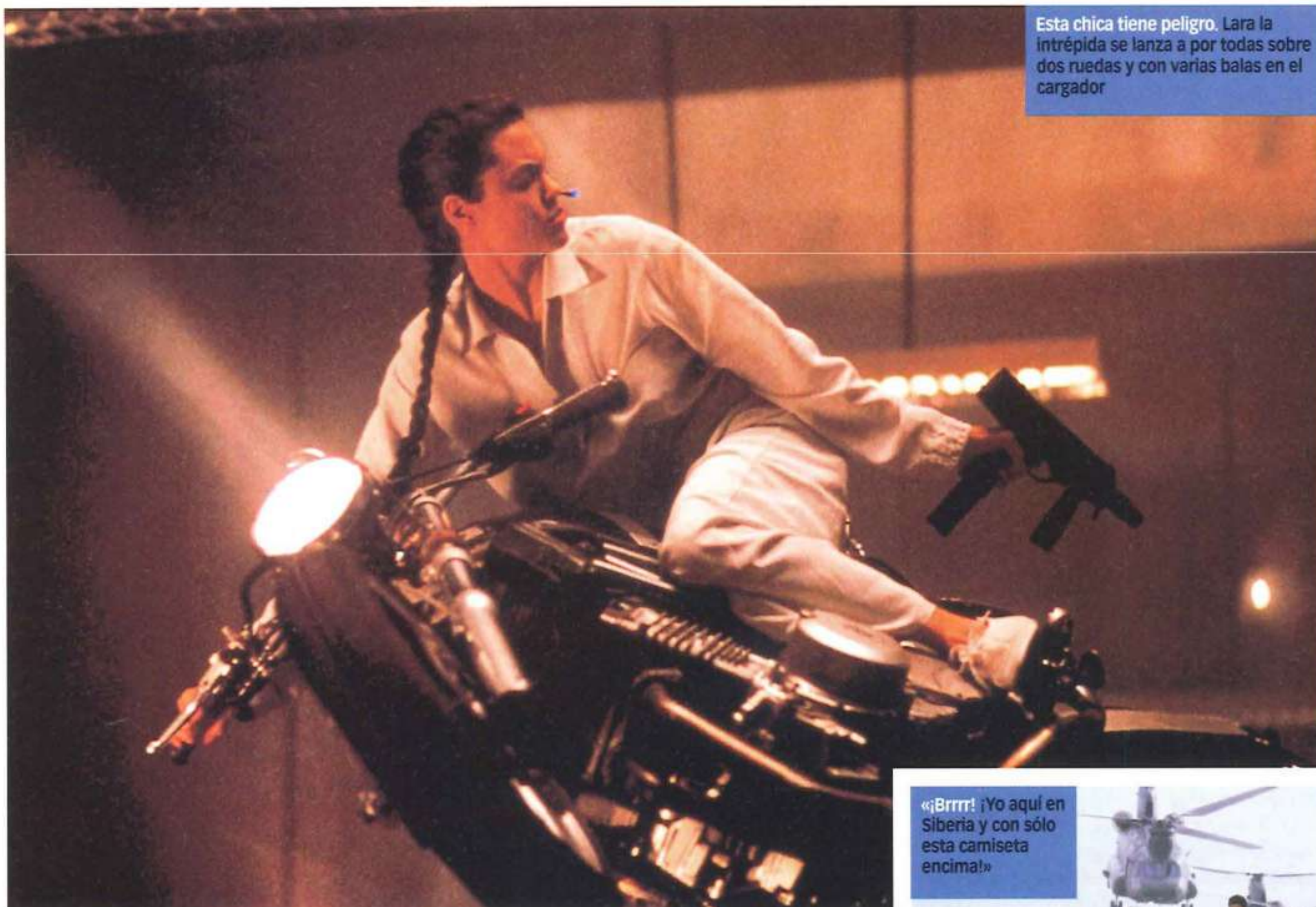
JUEGO Yitán, el mocoso con cola de mono de *FFIX*, es, a su manera, tan duro como el Capitán Gray.

Magia y monstruos

PELÍCULA Los monstruos de la película no hacen turnos para atacarte: se abalanzan sobre uno en manadas y sólo dejan un traje espacial vacío como única huella de tu existencia.

JUEGO Unas colosales luchas de espadas y sortilegios contra criaturas fantasmales... Si esto es lo que puede hacer una PlayStation, imagínate de lo que será capaz el sistema informático que este equipo ha diseñado expresamente...





Esta chica tiene peligro. Lara la intrépida se lanza a por todas sobre dos ruedas y con varias balas en el cargador

DATOS

PRODUCCIÓN
PARAMOUNT PICTURES

DIRECTOR
SIMON WEST

REPARTO
ANGELINA JOLIE (INOCENCIA INTERRUMPIDA, EL COLECCIONISTA DE HUESOS), IAIN GLEN (GORILAS EN LA NIEBLA), JON VOIGHT (COWBOY DE MEDIANOCHE, ANACONDA), DANIEL CRAIG (EL AMOR ES EL DEMONIO)

RECAUDACIÓN HASTA LA FECHA
711.030.588 PTAS. (4.273.842 €)



«¡Brrrr! ¡Yo aquí en Siberia y con sólo esta camiseta encima!»

TOMB RAIDER

Las andanzas de una arqueóloga ajetreada

Como era de suponer, los ávidos cazafortunas de Hollywood tarde o temprano tenían que echarle el guante a nuestra querida Lara y perpetrar un film a mayor gloria de la arqueóloga del porrazo, todo un icono de nueva generación y superventas poligonal. Vamos, que dinero llama dinero...

Así la vimos nosotros

La cosa empieza con un plano de unos labios desmesurados inundando la pantalla. Acto seguido y sin previo aviso nuestra heroína se enzarza en una lucha fratricida con un bicho mecánico que parece sacado directamente de *Robocop*. Pero como no podía ser de otro modo, con unos tiros por aquí y unos saltos por allá al ritmo de una canción tecnomachacona, el pobre armatoste acaba convertido en chatarra. De acuerdo; mejor será relajarse y limitarse a ver qué tal se espabila Angelina con ese par de pistolas...

Poco más cabe esperar —ni pedirle— a esta cinta de acción desbocada. Los personajes son planos y estereotipados, sin atisbo de matices; Lara es una chica rica impulsiva —supuestamente— culta y firme creyente de que una patada o un balazo lo resuelven todo en esta vida (véase, si no, qué hace con el reloj que da pie a toda la aventura); Manfred Powell es un villano de los de la vieja escuela, con aires de Moriarty y que, como siempre, habla más de lo que debe; y los «amigos» de Lara (el *technofreak* y el mayordomo) sólo actúan de meros comparsas para aportar el necesario toque cómico dónde sea y cuando sea (aunque para ello haya que meterlos con calzador en la trama).

> "ES POCO PROBABLE QUE EL GUIÓN VAYA A RECIBIR ALGÚN OSCAR"

El argumento tampoco es probable que vaya a recibir ningún Oscar; una hermandad secreta, los Illuminati, pretenden hacerse con un triángulo místico para convertirse en los amos del mundo. Por suerte, la señorita Croft se entromete en sus planes y se lanza a salvar el planeta y de paso hacer un poco de turismo exótico.

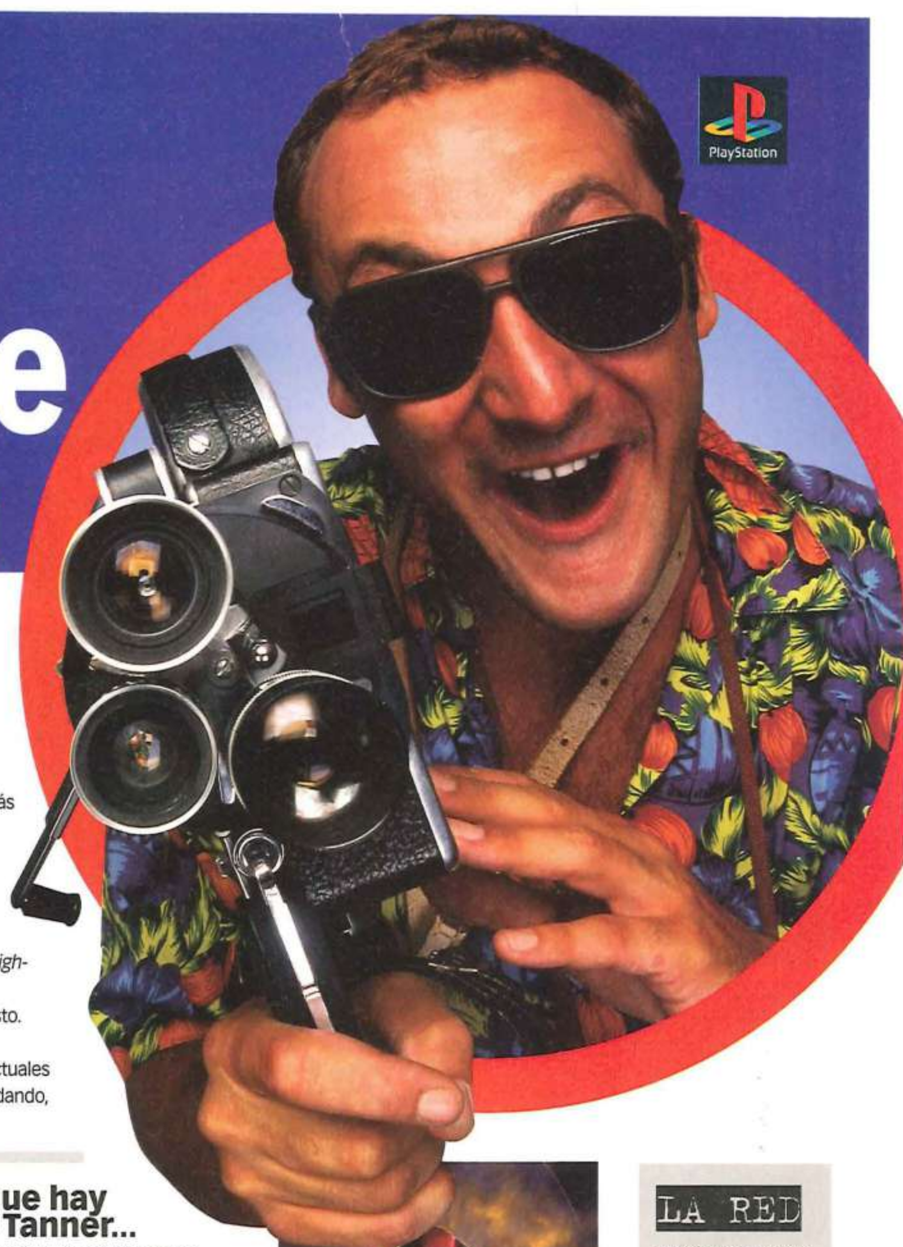
Además, las escenas de acción se resuelven con el típico frenesí y la consabida espectacularidad digital que viene sobrecargando la gran pantalla desde que un tal Neo se puso a dar saltitos, y la banda sonora no hace sino reiterar el esfuerzo por lograr el «más frenético todavía» (vergüenza ajena da ver a Lara introducir un CD llamado *Lara's Party* [sic] cargado del tecno más ramplón...).

Evidentemente, los fans de la saga poligonal encontrarán algunos guiños (la vaporosa ducha de Lara, por ejemplo) y localizaciones que parecen extraídas directamente de sus aventuras playstationeras (los helados túneles de la cueva, por poner otro ejemplo), pero habrá que preguntarse si todo ello justifica una película...

En definitiva, el problema de ver un videojuego así en la gran pantalla es que tiene poco de interactivo y menos de cine. Si al menos estuviera la señorita Jolie como personaje jugable...

Pepe Chisme

A LA CAZA DE LA NOTICIA



Todo el glamour y los últimos Playrumores desde la meca del cine



Si después de tanto menú cinematográfico todavía tienes apetito para más, aquí tienes una sabrosa ración de noticias de nuestro reportero más dicharachero y cotilla.

¿Qué es lo que está causando todo este romance apasionado entre PlayStation y Hollywood? Las malas lenguas apuntan a los picaruelos de Sony. No hace mucho, por ejemplo, Johny Claquetas, jefazo donde los haya, fue visto cenando con Aki de *Final Fantasy* en un restaurante japonés. Baste decir que el menú no se limitó a un mero intercambio de cumplidos sobre la comida...

Después también está el tema de ese misterioso complejo que hay en la Antártida, supuestamente perteneciente a Sony y que se rumorea contiene un plató enorme para el rodaje de una película basada en *A sangre fría* que debería titularse *Abrígate como puedas*.

Hablando en serio, hasta ahora los films basados en videojuegos daban más asco que una mosca muerta en un plato de sopa. *Super Mario Brothers* se cayó por el agujero del retrete, *Mortal Kombat* tenía una acción pasable, pero el argumento era bastante flojete, y qué decir de *Street Fighter*... bueno, cuanto menos digamos, mejor. A excepción de Kylie, por supuesto. Mmm...

¿Lograrán nuestros protagonistas actuales superar a sus antecesores? Cámara rodando, silencio en el plató y... ¡acción!

El Duque de la Roca

¿Qué es toda esta historia de que The Rock le han ofrecido el papel del capitán Beefcake en la película de *Duke Nukem?* Nuestras fuentes nos informan de que Rock, visto por última vez en *El regreso de la momia* (véase *PSMag 55*), todavía está pensando si acepta el papel, pero ¿cómo podría resistirse a un argumento que lo enfrentaría a hordas de invasores alienígenas?

Si quieres mantenerte al tanto de todo lo relativo a este film sólo tienes que visitar la página web www.dukenukemthemovie.com.





Geri. Si canta como canta, imagínate cómo actuará...

Qué peligro

¡Aaaaarrrggghhh! Continúan los rumores acerca de la película de *Danger Girl*, actualmente en punto muerto. Por lo visto, la ex Spice Girl, Geri Halliwell, se ofreció supuestamente para el papel de Abbey Chase, la *exuberante* heroína de la saga de cómics de Andy Hartnell y J. Scott Campbell (que también se convirtió en un aceptable juego de acción y aventuras para PlayStation [véase *PSMag 51*, 7/10]).

Por suerte, después de la dieta, Geri parece que no tiene «lo que hay que tener» para cumplir con las *dotes* que requiere el personaje. ¡Qué alivio!

Lo que hay que Tanner...

Sabemos de buena tinta por una fuente cercana al film de *Resident Evil* que hay planes para una peli de *Driver*. Una productora «está barajando seriamente» la posibilidad de llevar a la gran pantalla una historia de Tanner ambientada en distintos países, pero reconocieron que ellos «no eran los únicos interesados». Seguro que no. ¡Venga, Tanner, a por todas!



Hellboy: venido del infierno

Hellboy es otro cómic famosillo cuyas páginas alcanzan tanto a Hollywood como a PlayStation. Se trata de la historia de un niño demoníaco, traído a la Tierra en 1944 durante un extraño experimento nazi, que posteriormente es salvado y criado por un científico la



mar de bondadoso. Este niño con problemas de paternidad acaba creciendo y trabajando como investigador para la Oficina de Investigación y Defensa Paranormal, contratado en calidad de monstruo para atrapar y destruir a otros monstruos. El guión del proyecto corre a cargo del director mexicano Guillermo del Toro, que actualmente rueda *Blade 2*.

El debut de *Hellboy* en PlayStation estaba previsto para este verano, pero ha vuelto a retrasarse. Te mantendremos informado.

LA RED

PlayStation y Hollywood se van a enredar un poco más con la nueva película de Spiderman. Ve a la página 30 para enterarte de los últimos detalles sobre el juego y la peli.

TIME CRISIS 2

CUÁNDO NOVIEMBRE QUIÉN SONY WEB WWW.NAMCO.COM

PREVIEW ¿Es una pistola eso que tienes conectado o es que te alegras de verme?



Después del algo decepcionante *Operación Titan*, es bueno ver que los tiroteos sin sentido vuelven a sus raíces en busca de inspiración. La versión para PS2 de este clásico cárgate-todo-lo-que-se-mueva para pistola, se basa en una máquina arcade que sigue con la cabeza bien alta en los salones recreativos desde 1998.

Sí, puede que ya hayas jugado a ella en algún antro o en alguna carpa de feria de pueblo, pero, no importa dónde fue la última vez que sujetaste esa arma de plástico e impartiste tu justicia virtual: seguro que te lo pasaste de miedo.

Por suerte, la versión de PS2 tiene la misma buena pinta y posee todos los ingredientes de un éxito garantizado. Entre ellos, el que Namco vaya a renovar la G-Con (sabia decisión, ya que los juegos de *Time Crisis* no valen nada sin una pistola de luz).

La historia es... intranscendente, la verdad. Pero ten por seguro que cuenta con los elementos adecuados para asistir a una confrontación entre el bien y el mal de las que te tienen con el esfínter prieto: un satélite militar robado, un rescate que el mundo debe pagar, un cerebro criminal con un nombre de extravagantes resonancias extranjeras... Más que trillado, vaya, pero ahí es donde entras tú, como uno de los dos superpolis con nombres de contable: Keith Martin y Robin Baxter. A ti y a tu pistola de luz os corresponde perforar todo lo que se os ponga por delante. El que se cargue más peña, gana. Al igual que el *Time Crisis* original de PS1, *TC2* se venderá solo o con la flamante pistola de luz G-Con 2. Los poseedores de una G-Con 45 que anden escasos de fondos podrán usar su pistola con el nuevo juego, pero a menos que el bolsillo no dé realmente para más, aconsejamos probar el último periférico de Namco.

La G-Con 2, más pequeña que su antecesora, presenta dos nuevos botones para recargar/agacharse cuidadosamente situados a fin de lograr un mayor realismo. Hay uno grande ubicado en la base de la pistola (por donde se meterían los cargadores en un arma de verdad) y uno más pequeño, en forma de mira, colocado en la parte superior trasera del arma (un sitio perfecto al que acceder con el pulgar). Estas incorporaciones permiten jugar sin problemas tanto a una como a dos manos, con lo cual un periférico que ya era bueno es aún más fácil de usar. Asimismo posibilitan un mundo de tiroteos a dos pistolas al estilo John Woo, una característica de la versión final para aquellos afortunados con dos G-Cons.

A nivel gráfico, hay que agradecer a Namco que no se haya limitado a crear un clon perfecto de la recreativa. Echando mano de la importante potencia de procesado de la PS2, se han mejorado las secuencias de enlace, se ha inyectado mayor realismo a las superficies (como el agua en la fase de persecución en motora) y se ha pulido el resto hasta que brillara.

Lo que sí comparte el *Time Crisis 2* de PS2 con su homólogo arcade es la velocidad y la inmediatez del sistema de juego que caracterizan a los juegos con pistola de luz. Ahí estás tú frente al televisor disparando a gente en pantalla que puede devolverte el fuego. Vale, puede que parezcas un poco lerdo dirigiendo comentarios sarcásticos y un cacho de plástico a la tele, pero te hace chorrear adrenalina. Y además, si parecer un panoli fuera un impedimento, jamás te habrías comprado esa alfombrilla de baile, ¿verdad?

«*Time Crisis 2* contiene todos los ingredientes para convertirse en un éxito»


Perfección total. TC2 ha pasado por el habitual lavado de cara de la PS2...


Sin complejos. Aguántale la mirada al malo. ¡Pero no mucho!



Puntos críticos

G-Con 2
Adquirida por separado o con el juego, la nueva pistola ha sufrido un fabuloso rediseño y es más precisa que nunca

Gráficos depurados
Desde la secuencia de la intro a los barriles de fruta, los gráficos de *Time Crisis 2* han recibido el adorable 'toque PS2'.

¡Jugabilidad intacta!
Todas las características del original han sido trasladadas con éxito a la PS2. *TC2* se deja jugar tan bien como siempre.

KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL

CUÁNDO OCTUBRE QUIÉN SONY WEB WWW.NAMCO.COM

PREVIEW ¡PS2 ya tiene un plataformas a la altura de *Sonic Adventure!* Bueno, lo tendrá dentro de muy poco, ¿podrás esperar?



El primer *Klonoa* apareció para PSone hace ya una eternidad —*PSMag18, 7/10*—, y nos cutivó con un encanto único, original, fresco, como casi todo lo que hace Namco. Pero es que *Klonoa 2* va mucho más allá... Puede que Namco esté un poco rezagada aún en esto de extraer de PS2 todas sus posibilidades técnicas —*TTT* o *RRV* no fueron grandes descubrimientos visuales, si los comparas con *GT3* o *MGS2*—, pero sus ideas continúan resultado inimitables. Aunque... quizá esa palabra no sea la más adecuada para describir este juego porque, en realidad, *Klonoa 2* toma infinidad de ideas prestadas de algunos juegos de la competencia. Nada más verlo tienes la sensación de estar ante una versión alternativa de *Sonic Adventure*. Cuando aprendes a moverte un poco por el escenario 3D, en *scroll*, te viene a la cabeza de inmediato *Knights*. Los cañones de teletransporte y las corrientes de aire para llegar a zonas elevadas te devuelven al mundo de *Sonic*. Los espectaculares efectos de luz, el colorido de los escenarios y la música cuidadísima te empujan de nuevo a pensar en *Knights*... Y bueno, puedes pasarte media vida encontrando en *Klonoa 2* elementos de las obras maestras plataformeras de Sega.

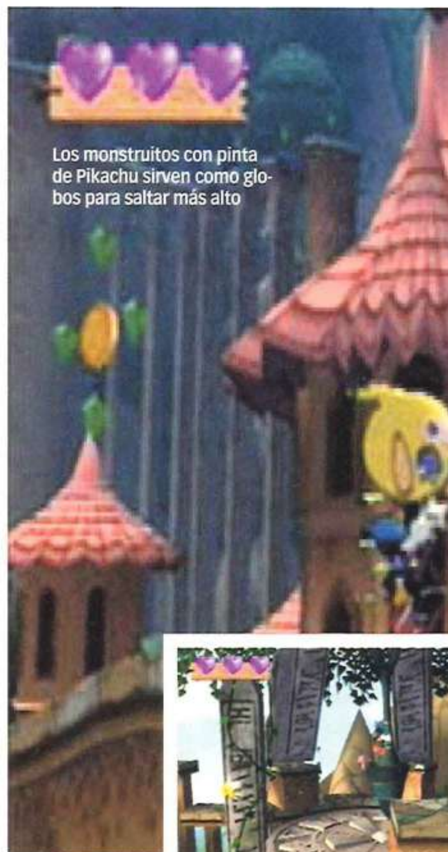
¿Eso es malo? Para nada. Puede que la falta de tacto a la hora de tomar ideas prestadas sea un poco bestia en algunos momentos del juego, pero a pesar de ello, *Klonoa 2* tiene muuuucho que ofrecer. La velocidad de los gráficos es estupenda. Bueno, tu personaje no avanza rodando a doscientos kilómetros por hora como Sonic, pero de vez en cuando da saltos igual de increíbles, o es catapultado a toda velocidad hasta la otra punta del escenario, o sale disparado hacia el cielo agarrado a un cohete para caer en lo alto de una torre entre fuegos artificiales... ¡El despliegue visual es increíble!

«El control resulta muy versátil, permitiéndote hacer toda clase de piruetas a gran velocidad»



Lanza un Pikachu al monstruo de la cueva para pasar mientras lo mastica. A veces hay que sacrificar vidas inocentes...




Los monstruitos con pinta de Pikachu sirven como globos para saltar más alto



¿UN JUEGO ALGO KLÓNICO...?

- El personaje es una mezcla entre el de *Knights* y la mascota de Sega...
- Los escenarios 3D con acción en *scroll* son casi idénticos a los de *Knights*, también...
- Los cañones para catapultarse a otras áreas son como los de *Sonic Adventure*...

El control resulta muy versátil, ya que te permite hacer toda clase de piruetas a gran velocidad para superar secciones de plataformas que, en otros juegos, te parecerían imposibles. Además, entre enemigos y plataformas encontrarás infinidad de puzzles, constantemente. Puzzles sencillos, siempre variados y de solución rápida, al estilo *Ms. Pacman Maze Madness*. Toma un enemigo para usarlo como proyectil contra otro, y pasa corriendo antes de que llegue un tercero que te obstruya el paso, por ejemplo. O pulsa los tres botones para abrir la puerta del fondo, pero hazlo en el orden correcto, o se te acabará el tiempo. En fin, puzzles siempre diferentes, pero también siempre fáciles y rápidos de superar durante todos los niveles.

Los jefes, los enemigos y las posibilidades de tu personaje son bestiales. Puede que Namco se esté pasando un poco con la duración de los diálogos, a veces más largos que los niveles, pero bueno, se pueden saltar pulsando Start, así que, ¿dónde está el problema? ¡Queremos el juego final ya!



Motoristas con uzis. No gastes balas con ellos: atropéllalos (son malos)



¡Salta! Usa las rampas del río para saltar y apuntar contra los helicópteros

SPY HUNTER

CUÁNDO OCTUBRE QUIÉN VIRGIN WEB WWW.MIDWAY.COM

PREVIEW Si el señor Bond hubiese conducido un vehículo como éste, sus películas nunca habrían durado más de media hora...



¿Listo para la acción, señor Bond? Bueno, no, no eres Bond... En cualquier caso, estos son los datos de la misión, si decirle aceptarla, señor Hunt.... Vaya, ¿tampoco eres Ethan Hunt? Bueno, pues volveremos a empezar. Este párrafo se autodestruirá en cinco segundos. Cuatro..., tres..., dos..., uno...

...Pfff. Vaya, algo ha fallado. Bueno, deberías estar contento: no te ha explotado la revista en la cara. Es una suerte que sigas vivo, porque así podrás continuar leyendo y te enterarás, por fin, del origen de *Spy Hunter.* No es un juego basado en los vehículos de James Bond, ni en las misiones de Ethan Hunt, ni en nada parecido. Es la vuelta a la palestra de una recreativa que causó furor en los ochenta, con el mismo nombre. Un juego con cámara zenital y gráficos en 2D en el que conducías a toda velocidad un super-



coche por una autopista llena de tráfico y enemigos. Podías dejar manchas de aceite sobre el asfalto, echar nubes de humo para despistar a tus perseguidores, disparar a los malos que intentaban adelantarte, embestir a los coches que te estorbaran para avanzar... ¡Era fabuloso! Pero claro, resultaría ridículo comparado con esta brillante incursión en las 3D.

En *Spy Hunter* —y ahora hablamos del juego para PS2— podrás hacer todo eso y mucho más. Aquí, tú eres un agente especial estilo Bond, pero todas las misiones transcurren en vehículos. O en «vehículo», porque en realidad siempre es el mismo, un prototipo llamado Interceptor.

«No puedes ni imaginarte la velocidad a la que transcurre el juego»


Agente motorizado. La motocicleta es más versátil, pero también más débil

Lo que pasa es que el Interceptor es capaz de transformarse en diversos vehículos diferentes según las características del terreno. Por defecto es un deportivo, similar al Lamborghini Diablo. Sin embargo, si vas a toda velocidad y te tiras por un puente para caer en un río, ¡el choche se transforma en una lancha motora! Del mismo modo, si los enemigos te disparan incansablemente hasta destrozar tu carrocería, te deshaces de ella y pasas



El coche de moda. Un diábolo per dentro, e per fora...

¡Adelante, gadgetocosas!

Aceite de oliva... usada
Una de las cosas más divertidas que puedes hacer con un coche así, es echar aceite sobre la carretera para divertir a quienes te persiguen...

Malos humos
Nada como una nubecilla de humo para hacerte invisible ante tus perseguidores.

Techo solar
¿Un objetivo muy grande que destruir? Bueno, pues abre el techo y usa esos misilotes tan bonitos que llevas...

a conducir una moto. Y, de nuevo, si te lanzas al agua con ella, la moto se convierte en una moto acuática. Esto es un todo-terreno, y no esos que anuncian en la tele...

De lo que se trata es de completar misiones, de diferentes naturalezas. Localizar y destruir ciertos objetivos antes de que el enemigo acabe contigo; perseguir a un malo y darle caza; escoltar a un camión aliado a todo trapo; huir de cierto escenario antes de que se acabe el tiempo límite... No puedes ni imaginarte la velocidad a la que transcurre el juego. Pilotas un coche casi supersónico por ciudades, polígonos industriales, ríos y autopistas con todo lujo de detalles. Pero claro, mientras vas como un misil por todas partes, con absoluta libertad de movimiento —hay muchos caminos alternativos—, los malos no paran de perseguirte, bloquearte el paso, bombardearte o dedicarte ráfagas de ametralladora desde helicópteros...

Conduces haciendo eses para esquivar explosiones, obstáculos, enemigos, misiles y bombas, al mismo tiempo que calculas la distancia hasta tu objetivo, apuntas, seleccionas el arma, disparas cohetes, usas la ametralladora para despejar el camino, te cuelas por ventanas de edificios para despistar a los malos, etc. Suena complicado, ¿eh? Parece que la acción es irresistible, ¿verdad? Pues te prometemos que lo que te hemos contado no es ni la mitad de lo que encontrarás en el juego, cuando lo veas en funcionamiento... Olvida para siempre *007 Racing*, porque aquello era un rudimento infame de *Spy Hunter.*

TWISTED METAL: BLACK



CUÁNDO OCTUBRE QUIÉN SONY WEB WWW.SONY.COM

PREVIEW En el futuro, la Dirección General de Tráfico será realmente tolerante. Aunque la vida sin multas no es tan fácil como podría parecer...


Salud. Sobre cada vehículo aparece una pequeña barra de energía que indica su estado de salud



La serie *Twisted Metal* fue una de las más famosas en PSone durante sus primeros años de vida, quizá por la escasez de títulos de acción que realmente merecieran la pena. ¿Eran todos los *Twisted Metal* juegos divertidos o de calidad? Pues la verdad es que no del todo... El primero no estaba mal como novedad: vehículos armados hasta las llantas, escenarios enormes, destrucción masiva, etc. Un título atractivo en una consola en la que todavía había muchos géneros e ideas por explorar. *Twisted Metal 2*, sin embargo, no innovaba demasiado. Lo mismo, con gráficos ligeramente mejorados, más armas, más vehículos y más escenarios. Y, finalmente, *Twisted Metal World Tour*. De nuevo, lo mismo (esta vez, con niveles inspirados en localizaciones reales de todo el planeta, de ahí el título).

Con semejante trayectoria, cualquiera pensaría que esta incursión en los 128 bits de la serie no es especialmente prometedora. Sin embargo, hay una cosa de *Twisted Metal: Black* que deberías saber: está siendo desarrollado por Incog Inc., un equipo formado por los creadores del primer *Twisted Metal*. Y, si el primer *Twisted Metal* fue el más innovador —y el mejor de la serie, en muchos sentidos—, ¿por qué no podría ser éste otra gran sorpresa? Todavía es pronto para hacer ciertas afirmaciones, pero lo que está claro es que con *Twisted Metal: Black* la serie ha ganado mucho. Los chicos de Incog están aprovechando bastante bien la potencia y velocidad de la nueva consola de Sony, desplegando en la pantalla más acción y velocidad que nunca.

TM: Black es más oscuro, siniestro y «oxidado» que ninguno de sus predecesores. Casi podría decirse que es una versión virtual de *Mad Max*, con multitud de personajes muy diferentes. Cada personaje cuenta con un vehículo propio y, a su vez, cada vehículo cuenta con ataques y armas exclusivos. Los niveles, personajes y vehículos han sido diseñados en función de muchas «variables argumentales», la mayoría de las veces tópicos procedentes del cine más barriobajero (nuestro preferido). El sexo, la religión, la gasolina, la chatarra y la violencia han generado diversas etnias en medio del caos, dando lugar a gente de lo más variopinta. ¿Y cómo liman las asperezas o discuten sus diferencias los estrambóticos habitantes de este mundo de metal retorcido? Pues cómo va a ser, destrozándose los unos a los otros...

El malo malísimo del juego, el jefe final, un tal Calypso, ha inaugurado una especie de combate a muerte entre todos los conductores del planeta. Parece ser que el premio para el ganador del campeonato será el gobierno del mundo, aunque esa parte —el argumento— es algo que no tenemos todavía muy claro... Aunque da igual, no necesitas argumento para disparar. Lo que sí sabemos es que *Twisted Metal: Black* está lleno de personajes, vehículos, armas y escenarios. Ciudades fantasma, cementerios de coches, fábricas abandonadas o desiertos, cualquier localización es adecuada para darle su merecido a los malos.

¿Cómo? ¿Carreras? ¿Crees que éste es un juego de carreras? ¡No, hombre, no! En *TM: Black* hay que correr, sí... ¡pero sólo para huir de los ataques de tus adversarios! Cada nivel es un *deathmatch* contra infinidad de enemigos, y de lo que se trata es de acabar con ellos hasta ser el último superviviente para pasar al nivel siguiente. Disparar, embestir, lanzar cohetes o misiles, colocar bombas, etc. Todo vale, mientras te mantengas en movimiento. ¡Incluso puedes ejecutar movimientos especiales con combinaciones de botones, como en un juego de lucha! El juego promete, ¿no?


Amiguetes. Si la CPU es demasiado dura para ti, siempre quedan los amigos y las opciones multijugador


Partículas. Algunas explosiones y efectos están generados por partículas

«El sexo, la religión, la gasolina, y la violencia han generado diversas etnias en medio del caos»


La policía del futuro. La pasma recurre a métodos poco ortodoxos en *Twisted Metal: Black*...



ME GUSTA EL ÓXIDO

Mad Max a la PS2
Los vehículos y el aspecto del juego tienen mucho que ver con la vieja serie de Mel Gibson...

Crisis de concesionarios
¿Es posible que en todo el juego no haya un solo coche nuevo?

Ajustes personalizados
Cada personaje tiene un vehículo propio con sus armas .

EVIL TWIN



¿PC? Los gráficos de Evil Twin parecen los de un juego para ordenador

CUÁNDO NOVIEMBRE **QUIÉN** UBI SOFT **WEB** WWW.UBISOFT.ES

PREVIEW Perderse en el mundo de los sueños ya es difícil, pero...



Eres un joven huérfano en la edad del pavo, con muy poco sentido del humor, maleducado, impulsivo y arisco. Vives en un orfanato y ¡es tu cumpleaños! Sin embargo, pareces deprimido, enfadado... Tus amigos del orfanato te han preparado una fiesta de cumpleaños, pero eso no parece alegrarte demasiado y decides irte a tu habitación porque nadie te comprende. Lo que tus amigos no saben es que... tus padres desaparecieron el día de tu cumpleaños, y por eso esta fecha te deprime.

Pero un momento, ¿qué sucede? Mientras caminas hacia tu habitación para hablar con tus amigos imaginarios —al fin y al cabo, eres un niño, puedes hacer esas cosas—, tus compañeros de orfanato son... ¡absorbidos por una especie de criatura fantasmal! ¡Han sido raptados y transportados al mundo de los sueños! Y unos minutos más tarde, a ti te pasará lo mismo...

Aquí es donde empieza *Evil Twin*, y donde podrían comenzar muchas preguntas trascendentales. Y es que, en realidad, tú no viajas al mundo de los sueños «en general», sino a un mundo imaginario compuesto por las criaturas y lugares que contienen las mentes de tus amigos. Cada uno de tus amigos tiene un mundo imaginario y, para rescatarlos y devolverlos al mundo real, deberás superar los peligros y aventuras de cada uno de esos mundos. Básicamente, estás en la imaginación de tus compañeros de orfanato, ¡y tienes que enfrentarte a sus peores pesadillas!

Esto da mucho que pensar, ¿no crees? Podría recordar un poco a los paralelismos supramentales o conexiones kármáticas de Chris y Gerard Stevenson en *Doctor en Alaska*: ¿cómo puede estar una persona en los sueños de otra? Aunque, si no le das tantas vueltas, podrías acabar pensando en planteamientos ligeramente más simples. *Evil Twin*, por ejemplo, comparte más de una idea con *La Historia Interminable* de Michael Ende.



Tirachinas. Nada como un arma de alta tecnología para acabar con los malos...

«Cada mundo es la recreación virtual de los peores temores de tus amigos»



El prota. Eres un chico con malas pulgas y cara de pocos amigos, pero las apariencias engañan...



Sueña despierto

Gravedad trastocada
Lo primero es lo primero: aprende a moverte por el mundo de los sueños, a calcular los saltos, a volar...

Hay un héroe en ti
Tu personaje esconde una segunda personalidad: un superhéroe con poderes especiales en el que puedes transformarte.

Recoge cuanto veas
En el mundo de los sueños, los ítems también son importantes. No dejes ni uno...

Pero bueno, tú no quieres racionalizar el origen metafísico del juego, sino divertirte con él, así que dejaremos estos temas para otro día...

Evil Twin es, aparte de su peculiar trasfondo psicosomático, un plataformas bastante convencional. Un personaje que controlar por mundos enormes repletos de plataformas, puzzles, ítems y peligros. Los enemigos de cada nivel responden a la imaginación enfermiza de tus amiguetes: soldados con dos cabezas, monstruos con tentáculos, bestias terribles, pájaros pesadísimos... Pero en líneas generales, *Evil Twin* contiene los elementos de cualquier título de plataformas.

Sin embargo, lo que sí es diferente en *Evil Twin* al resto de juegos que conoces es su aspecto, lúgubre y tenebroso. Al fin y al cabo, cada mundo es la recreación virtual de los peores temores de tus amigos, por lo que ninguno es un jardín repleto de rosas. Y claro, la sensación de jugar con un plataformas pretendidamente infantil en mundos tan tétricos es un poco rara. Aunque, en realidad, lo único que realmente falla en la versión del juego que hemos probado es la cámara y la velocidad de los gráficos. La cámara da verdaderos problemas, casi constantemente y los gráficos se ralentizan con cierta frecuencia. ¿Solucionará esto Ubi Soft antes de dar el juego por terminado? Esperemos que sí, porque el resultado podría ser interesante. Al menos, como estudio psicológico de las mentes infantiles en condiciones adversas... o algo así. Bueno, seguro que como juego tampoco está mal.

NHL 2002

CUÁNDO FINALES DE SEPTIEMBRE QUIÉN ELECTRONIC ARTS WEB WWW.EASPORTS.COM

PREVIEW EA vuelve al ataque con una saga en la que el frío hielo no impedirá que nos caiga la gota gorda



Hay cosas que no cambian. Cosas que suceden con una regularidad aplastante sin que el respetable parezca percatarse de ello. Este parece ser el caso del lanzamiento de cada nueva entrega de la saga *NHL*. Mientras cada nuevo *FIFA* causa verdaderos estragos entre los aficionados al deporte, los juegos *NHL* acaban llenos de polvo en los estantes de los establecimientos especializados.

Puede que la razón de tan fría reacción se encuentre en el hecho de que el hockey sobre hielo es un deporte absolutamente desconocido en nuestro país. Puede, también, que su excesiva identificación con el *american way of life* lo aleje de nuestro corazón latino. También sucede que las estrellas de este deporte son verdaderos desconocidos dentro de nuestras fronteras y que, por esta razón, la identificación con el deportista es absolutamente inexistente. Las razones son muchas, pero el resultado sigue siendo el mismo: mientras en Estados Unidos la aparición de cada nueva entrega se convierte en un éxito rotundo, aquí parece que el juego no acabe de cuajar.

Todas estas reflexiones nos llevan hasta una rotunda conclusión: el publico español se está perdiendo una de las sagas más divertidas e intensas jamás creadas para una consola. *NHL* es uno de aquellos juegos que te atrapa desde el primer momento y cuya velocidad y variedad nos permiten vivir literalmente pegados al pad.

Por fortuna, la gente de Electronic Arts no parece dispuesta a tirar la toalla y, si el primer juego deportivo que lanzó para PS2 fue la edición del 2001, ahora la nueva entrega vuelve a convertirse en el buque insignia de la cosecha del 2002.

Los cambios son sustanciales con relación a la anterior entrega. La jugabilidad y el aspecto gráfico se llevan la palma en esta nueva evolución de *NHL*. Para que la jugabilidad sea más sencilla y directa EA ha dotado a los jugadores de una excelente inteligencia artificial, de este modo nuestros colegas de equipo nos acompañarán en cada jugada ofreciéndonos mejores posibilidades de ataque. También ha mejorado mucho el control sobre los jugadores. Driblar, pasar o golpear hacia la portería son acciones mucho más sencillas e intuitivas en esta nueva edición. De este modo se han suprimido algunos problemillas que afectaban directamente la fluidez del juego y que acababan por confundirnos en plena acción.

Pero si algo destaca de este título, es su increíble calidad gráfica. Sin estar absolutamente acabado (he aquí el problema de algunas interrupciones que estarán solucionadas en la versión final) el juego ofrece un aspecto visual impresionante. El tamaño de los jugadores es enorme, permitiéndonos el uso de diferentes perspectivas. El diseño de cada deportista es fiel al modelo real en tamaños y proporciones y dota al juego de un aire mucho más humano.

Por lo demás, el juego nos ofrece los nombres reales de la próxima temporada, las competiciones oficiales, los estadios de verdad, comentarios (en inglés) y todo tipo de opciones que son norma de la casa en un título de EA y que deberían ser obligados en los demás simuladores.

Todavía quedan unos meses para ver la versión definitiva de este título, pero os podemos asegurar que las expectativas creadas son casi tan altas como la calidad que se esconde detrás de sus imágenes. Esperemos que no pase desapercibido, por nosotros no será.





En el menú de opciones dispondremos de diez cámaras distintas para seguir el partido



Las reglas se cumplirán a raja tabla. El arbitro no dejará pasar ni una

«El diseño de cada deportista sigue a la perfección el patrón real»



El diseño de los jugadores es impresionante

HIELO HIRVIENDO

Proporciones que sorprenden *NHL 2002* nos permitirá disfrutar de un diseño de los deportistas alucinante. Su perfección es tal que nos parecerá que están saliendo de la pantalla. Cascos, protecciones y patines parecen tan reales como la vida misma.

Diversión asegurada Gracias a la mejora de los controles y a una mayor inteligencia de los deportistas, *NHL 2002* hará las delicias de los amantes de las experiencias deportivas. Rapidez y variedad son las claves de un título que puede llegar muy lejos.

VICTORIOUS BOXERS

CUÁNDO OCTUBRE · QUIÉN PLANETA DEAGOSTINI · WEB WWW.EMPIREINTERACTIVE.COM

PREVIEW La nueva cara del boxeo llega con unas facciones muy manga

Éste es el entrenador de Ippo, un hombre curtido con mil combates a sus espaldas



En menos de tres años hemos visto aparecer infinidad de juegos basados en el apasionante y, a la vez, salvaje mundo del boxeo. Muchas han sido las visiones y las diferentes aportaciones de cada equipo de creación al mundo del cuadrilátero. Por un lado, EA nos muestra, con cada nuevo lanzamiento de la saga *Knockout Kings,* su gusto por el realismo y por las licencias oficiales. Por su parte, Codemasters lanzó —hará más o menos un año— *Mike Tyson's*, un juego que aprovechaba la fama del boxeador americano para dar una visión realista de este deporte. Y, finalmente, *Ready 2 Rumble* es la otra gran saga que, a diferencia de las demás, nos ofrece una visión desenfadada y paródica de este deporte gracias a un divertido diseño de dibujos animados y con la aparición de famosos personajes de otros ámbitos repartiendo mamporros. Estos tres son los títulos más destacados de una lista en la que se incluyen casi todas las distribuidoras existentes aportando su granito de arena al género.

Pues bien, Planeta deAgostini se suma al carro de la simulación de boxeo y nos ofrece una visión absolutamente rompedora y original que en los últimos meses se ha convertido en un verdadero fenómeno en el país del sol naciente.

Victorious Boxers es el nombre de este título, que nos cuenta la historia de un joven llamado Ippo que aspira a convertirse en el mejor boxeador del planeta. Para ello contará con la inestimable ayuda de un veterano entrenador que le irá mostrando el camino hacia la victoria. El argumento no es nada del otro mundo, y está basado en una famosa serie manga llamada *Hijame no Ippo,* muy famosa en Japón.

Y entonces os preguntaréis: ¿dónde se encuentra la originalidad en este título? Pues bien, hay dos elementos que diferencian a este título del resto de simuladores. El primero afecta directamente a su aspecto visual. La estética de *Victorious Boxers* es absolutamente japonesa. Esto significa que los personajes parecen sacados del cómic manga en el que se inspiran; los 44 luchadores que nos encontraremos a lo largo de la aventura muestran las características típicas de la estética nipona: ojos enormes, facciones infantiles y peinados de lo más estrafalario. El otro factor que revoluciona un poco el mundo del cuadrilátero es el sistema de combate. La gente de New Corporation ha suprimido por completo las barras de energía. En *Victorious Boxers* nos olvidaremos de mirar de forma constante la zona superior de la pantalla y nos centraremos en lo que realmente cuenta: el combate. Para ello deberemos controlar el aspecto físico y mental de nuestro luchador. El modo de hacerlo no es otro que estar al loro de los moratones o heridas que vemos aparecer, o los movimientos extraños que realice Ippo (signo inequívoco de que su cerebro ha sido dañado).

Pero la cosa no acaba aquí, y el control de los luchadores también ofrece un interesante sistema de movimientos. Este sistema se basa en la mayor o menor presión que ejerzamos sobre nuestro pad analógico o sobre los botones. Esto significa que, si nos movemos hacia la derecha de forma suave nuestro luchador ladeará el cuerpo para evitar un golpe, en cambio, si realizamos el mismo movimiento de forma más contundente, nuestro protagonista se desplazará a través del cuadrilátero. Muchos son los factores que hacen de este título uno de los más interesantes para los próximos meses. A los ya comentados 44 personajes hay que sumarle una opción para dos jugadores de lo más divertida. Habrá que esperar al lanzamiento de la versión definitiva para comprobar cómo funcionan las cámaras y para ver cómo acogerá el público español un juego tan japonés basado en un manga desconocido por la inmensa mayoría.





Menudo zurdazo ha recibido nuestro héroe



Podremos elegir diferentes ángulos para seguir los combates

Boxeo innovador

Unos combates distintos
Eliminadas las barras de energía y centrándose en los cambios físicos y mentales de los boxeadores *Victorious Boxers* ofrece una jugabilidad diferente y original.

Estética nipona
La estética de *Victorious Boxers* es una verdadera apuesta por el mundo del manga. Con sus gráficos nos parecerá estar ante una serie de dibujos nipona.

ESTO ES FÚTBOL 2002

CUÁNDO SEPTIEMBRE QUIÉN SONY WEB WWW.NAMCO.COM

PREVIEW Sony vuelve a ponerse las pilas y prepara un lanzamiento directo a la escuadra



Muchos de nosotros no apostábamos demasiado por una nueva aparición de la saga *Esto es fútbol*, de Sony. Esta serie vivió su mejor momento después de la aparición de la primera entrega para PlayStation. Se trataba de un juego que combinaba de manera bastante hábil la concepción arcade con la simulación. O sea, un juego donde la velocidad y el realismo se cogían de la mano para ofrecer una jugabilidad de lo más adictiva. Lo cierto es que sus creadores lograron unir ambos conceptos y que los resultados contentaron tanto al público como a la crítica.

Además de esta propuesta el juego ofrecía la posibilidad de participar en infinidad de competiciones con la mayoría de selecciones mundiales y con la opción de escoger a los mejores clubes del planeta, que podían disputar sus competiciones nacionales e internacionales.

Como ya sabes, este título se colocó entre los tres mejores juegos de fútbol para PlayStation, grupo encabezado, cómo no, por *ISS Pro* y seguido por *FIFA*.

Hace menos de un año Sony lanzó la segunda entrega de la saga y la esperada aparición no dejó demasiado satisfechos a los jugones. Esta es la razón por la que nos temíamos que el salto hacia los 128 bits de PlayStation2 nos dejaría un poco fríos.

Por suerte, nuestros peores temores eran infundados y, con lo que hemos visto de esta versión no definitiva del juego, sus dos mayores competidores deberán andar con mucho cuidado para que esta nueva creación de Sony no los desbanque del trono.

La compañía ha puesto toda la carne en el asador y no ha querido dejar ni un solo cabo suelto. Para ello ha orquestado un título donde todos los aspectos brillan con luz propia y el fútbol se eleva a la máxima expresión. Desde el primer momento —ya en los me0nús— te darás cuenta de que la gente de Sony todavía tiene mucho que decir dentro del mundo de los simuladores futboleros y que apuesta de forma más que firme por esta saga.

Aunque al juego todavía le falta un buen trayecto para estar terminado —la copia con la que hemos jugado se encuentra en el 80% de su desarrollo— pero aún así hemos podido comprobar el inmenso potencial que atesoran sus imágenes. Los estadios son enormes escenarios detallados a la perfección, increíblemente ambientados y muy envolventes. Para disfrutar de su potencial gráfico el juego nos ofrece montones de cámaras que siguen la acción de un modo dinámico y preciso (aunque algunas tomas pueden parecer algo lejanas).

Además de esto, *Esto es Fútbol 2002* sigue contando con la licencia oficial y nos ofrece un montón de selecciones y un total de ocho ligas distintas donde elegir a nuestro club preferido.

Todavía faltan algunas semanas para disfrutar de este prometedor título. El trabajo que queda es duro, pero las perspectivas nos permiten mirar al futuro con optimismo.

«Montones de cámaras siguen la acción de un modo dinámico y preciso »



Henry demuestra su instinto goleador desde el punto fatídico



Como podéis comprobar, las caras de los jugadores son de lo más realista


Los estadios muestran un aspecto verdaderamente fascinante



Kluivert es un auténtico maestro con el balón en los pies

MENUDO ESPECTÁCULO

Estadios que hierven

Nada más empezar un partido podremos disfrutar del increíble trabajo gráfico realizado por Sony. Cada estadio muestra un aspecto fascinante. El humo de las bengalas parece penetrar en nuestros ojos, el olor a hierba atacará a nuestro olfato y el sonido de los hinchas nos llenará de gozo

WC SNOOKER

CUÁNDO FINALES DE SEPTIEMBRE · QUIÉN CODEMASTERS · WEB WWW.CODEMASTERS.COM

PREVIEW Puede que el billar sea un deporte relajante por naturaleza, pero... ¿no sería más relajante jugar sentado desde tu sofá?



El billar, ¿hay algo más relajante? Una charla tranquila con un amiguete, una tiza a estrenar, una enorme lámpara verde de luz amarilla sobre la mesa, una pared entera de palos entre los que elegir según la medida que más te convenga, una cerveza belga de doble o triple fermentación en barrica de roble... Pero claro, hay muchas formas de jugar al billar. Por ejemplo, los mejores jugadores del mundo no beben alcohol mientras juegan. De hecho, ni siquiera están solos —los dos jugadores—, sino que se encuentran rodeados de periodistas, cámaras de televisión, jueces y espectadores. ¡Qué poco relajante! Y encima, cada vez que haces algo, un locutor pesado que cree que no le oyes, empieza a comentar con susurros lo que cree que vas a hacer con tu próximo golpe. Si fueras un profesional y te dispusieras a ejecutar una jugada histórica, ¿no sentirías un deseo irrefrenable de darle el golpe al comentarista, con el palo, para que se callara? Son tan pesados...

Pero claro, hay pocas cosas que una PS2 no pueda solucionar. Gracias a tu consola negra, y a juegos como *WC Snooker,* puedes disfrutar de lo mejor de cada forma de practicar con el billar. Por un lado, están las «ventajas profesionales»: los mejores locales, las mejores mesas, tapetes sin agujeros, sin quemaduras de cigarros y sin marcas de vasos por todas partes... ¡Y encima puedes competir contra los profesionales más prestigiosos del mundo! Por otro lado, están las «ventajas de aficionado»: como juegas en tu propia casa, puedes hacerlo desde el sofá, tomar tanta cerveza como quieras —si ése es tu deseo, que conste que no queremos incitar a nadie al consumo irreflexivo de alcohol, ni siquiera si es belga—, e incluso poner los pies sobre la mesa de tu salón mientras planeas tu siguiente jugada. Teniendo eso en cuenta, un simulador de billar resulta incluso más atractivo que el billar de verdad, ¿no crees?

«*World Championship Snooker* no tiene competencia, por ahora»



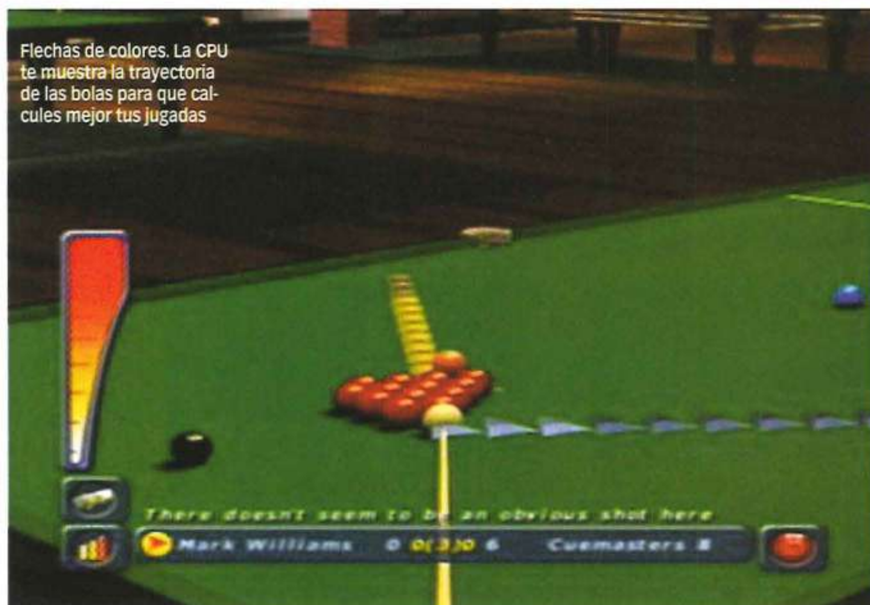
Esto parece caro... En un local así, es poco recomendable pedir algo en la barra sin una Visa Oro...







Golpe de efecto. ¿Quién podría considerarse un buen jugador de billar sin tener en cuenta los golpes con efecto?



Flechas de colores. La CPU te muestra la trayectoria de las bolas para que calcules mejor tus jugadas

¿Quién da más?

Jugadores reales
Los mejores jugadores de billar del mundo te esperan en *WC Snooker,* y estarán encantados de darte una buena paliza...

Aprende...
Nadie nace sabiendo, ¿no? Quizá te convenga pasar el cursillo de aprendizaje del juego para conocer las reglas y jugar con propiedad

Locales de moda
Tendrás el placer de participar en los más importantes torneos en locales de auténtico lujo

Sí, es verdad, *Jimmy White's 2: Cueball* ya ofrece todo eso en PSone, pero ¿y en PS2? ¿Es que los usuarios de PS2 no tienen derecho a jugar al billar con un DualShock entre las manos? Además, *Jimmy White's 2: Cueball* fue un juego estupendo en PC, pero en PSone se quedó a medias. Funcionaba mal y su aspecto era un tanto lamentable. Todavía está por ver si *World Championship Snooker* será o no tan bueno como parece, pero en cualquier caso no tiene competencia, por ahora. Los 27 mejores jugadores del mundo estarán a tu disposición, entre quienes destaca el campeón del mundo Mark Williams. El propio señor Williams es el comentarista del juego en la versión que hemos probado de *WC Snooker;* lástima que el juego final no cuente con voces traducidas al castellano. También Mark Williams se encargará de enseñarte todos los secretos del billar en el modo de aprendizaje, e incluso te aconsejará durante tus torneos para que tomes las decisiones más adecuadas cada vez. ¡Asesoramiento profesional, no puedes quejarte! La beta de *WC Snooker* que hemos probado este mes todavía cuenta con numerosos fallos gráficos, y la acción resulta un tanto lenta —pasa mucho tiempo entre jugada y jugada, tu adversario siempre es un tipo excesivamente paciente...—, pero si eres un aficionado al billar, serás una persona paciente, ¿no? La paciencia es indispensable en este deporte. Úsala para esperar a nuestro análisis próximamente...



¡A volar! Por alguna extraña razón, tu coche es 10 veces más resistente a los golpes que los demás



¿Adelantar para qué? ¡Pasa por en medio!



Circuitos: son lo mejor del juego, gráficamente preciosos

C.A.R.T. FURY

Experimenta la furia de un arcade de carreras a la Midway...

DATOS



DISPONIBLE	SÍ
PRECIO	9.990
DISTRIBUIDOR	VIRGIN
DESARROLLADOR	MIDWAY
RESTRICCIÓN DE EDAD	NO
IDIOMA	MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO
JUGADORES	UNO O DOS

ALTERNATIVAS

PS1: *FORMULA 1 '99* (*PSMag35*, 9/10)
Todavía, el mejor juego de F1 en PSone

PS2: *FORMULA ONE 2001* (*PSMag53*, 7/10)
No es perfecto, pero al menos sí más realista y largo que *C.A.R.T. Fury*



Maldita sea... Midway lo ha vuelto a hacer, qué lástima. Unos gráficos preciosos, coches modelados con todo lujo de detalles, unos desperfectos increíbles, velocidad a raudales y todo lo demás. ¡*C.A.R.T. Fury* lo tenía todo para ser un juegazo, incluso licencias de circuitos reales, escuderías y pilotos! Pero, al final, le ha pasado lo que a casi todos los arcades de carreras: se ha quedado a medio camino. Un juego estupendo... durante 10 minutos.

Su variedad de vehículos, pilotos y circuitos no está nada mal. Bueno, no encontrarás grandes diferencias entre pilotar el monoplaza de una escudería o de otra, pero sí que notarás diferencias importantes entre los numerosos trazados que contiene el juego. *C.A.R.T. Fury* cuenta con licencias oficiales de siete circuitos reales de la Championship Auto Racing Teams (la C.A.R.T., el campeonato en el que se basa el juego) y con otros once circuitos imaginarios. Claro, no te costará demasiado diferenciar los reales de los imaginarios... Un ejemplo: uno de ellos está en la luna. Pregunta: ¿circuito real o inventado?

Lamentablemente, la jugabilidad de *C.A.R.T. Fury* es limitadísima. Tu coche, naturalmente, corre más que ningún otro —elijas el que elijas—; tu coche, naturalmente, resiste las embestidas de tus adversarios mejor que ningún otro, y el turbo de tu coche, también naturalmente, es más potente y duradero que el de tus oponentes. ¿Conclusión? Evidente: es fácil ganar, cualquier carrera.

En cada prueba hay un piloto en particular a quien debes vencer (aparece en pantalla con una flecha azul para que le reconozcas) para pasar a la carrera siguiente. Si él llega a la meta antes que tú, pierdes. Si le ganas, en la prueba siguiente debes superar a alguien aún más hábil. Pero, aparte de ese piloto en particular y tú, todos los demás conducen como robots. Poco importa que des dos vueltas perfectas con los turbos a tope después de adelantar al adversario marcado con la flecha: permanecerá pegado a ti sin dejarte en paz hasta el final de la carrera. De igual modo, si lo haces fatal, el piloto marcado en cuestión te «esperará» dándote todas las facilidades... Vaya, no resulta muy convincente.

«Su variedad de vehículos, pilotos y circuitos no está nada mal»

La adherencia de las ruedas al suelo es tan increíble como todo lo demás, claro. Independientemente de tu velocidad, tus neumáticos se adaptan al suelo como pegatinas. Y también sin tener en cuenta las leyes físicas más sencillas, puedes girar tanto como quieras en cualquier momento. ¿Es que nunca derrapas? Pues sí, puedes derrapar: en cuanto frenes, por poco que lo hagas, tu coche resbalará sobre el asfalto como una pastilla de jabón. Y lo mismo pasa cuando conduces sobre un suelo mojado, claro.

Ése es el gran problema de *C.A.R.T. Fury*, que todo es «extremo». La adherencia en condiciones normales, las pérdidas de adherencia al frenar o sobre suelo mojado, los saltos, el comportamiento del piloto al que debes batir, etc.

VEREDICTO

Edición oficial española de PlayStation Magazine

■ GRÁFICOS 7
¡Rápidos como el viento!

■ JUGABILIDAD 6
Divertidísimo, pero. ¿simple, ¿no?

■ ADICTIVIDAD 5
Mucha, aunque sólo dura unos minutos

CONCLUSIÓN
Un arcade rápido y divertido como pocos, pero carente de profundidad, demasiado corto y bastante simple

6 /10

CARACTERÍSTICAS • Variedad de vehículos, pilotos y circuitos • Jugabilidad limitada • Licencias de circuitos reales


¿Casualidad? ¿De verdad este personaje no te recuerda a nadie?



Vecinos. No serían nada sin ti. ¿Podrás ayudarles a todos?


Edifica. Intenta reconstruir cada pueblo como era en su forma original.





DARK CLOUD

Ahora tienes que recomponer el mundo

DATOS



DISPONIBLE **SÍ**
PRECIO **9.900**
DISTRIBUIDOR **SONY**
DESARROLLADOR **LEVEL 5**
RESTRICCIÓN DE EDAD **+13**
IDIOMA **MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO**
JUGADORES **UNO**

ALTERNATIVAS

PS1: *Legend of Dragoon 2* (*PSMag50*, 10/10)
¿Todavía no lo tienes? ¿Y a qué esperas?

PS2: *Evergrace* (*PSMag53*, 4/10)
Algo más original que *Dark Cloud*, pero aún más aburrido...



***Dark Cloud* iba por buen** camino, pero... no ha acabado bien. La idea de mezclar un editor de niveles con un juego de aventuras y rol prometía. Sin embargo, la búsqueda de tópicos de la que ha hecho gala Level 5 para asegurarse un buen resultado ha asesinado todo posible rastro de calidad. Todo en *Dark Cloud*, a excepción de la edición de escenarios, proviene de *Zelda: Ocarina of Time*. El protagonista parece clonado de Link, los gráficos parecen de N64, los escenarios, casitas, personajes e incluso enemigos sobrepasan y pisotean el concepto de la casualidad... Probablemente, Level 5 pensó que tomando todos esos elementos de *Zelda* el éxito de *Dark Cloud* estaría garantizado. Sin embargo, hay ciertos elementos de *Zelda* que no pueden clonarse. La originalidad y calidad de su argumento, el inigualable sistema de control durante las peleas, la variedad y distribución de los escenarios y un sinfín de características que están al alcance de pocos desarrolladores. ¡Nintendo no pasó más de seis años desarrollando *Zelda* para que cualquiera lo mejorara sin apenas esfuerzo!

Lo primero que decepciona de *Dark Cloud* es su aspecto. Cuando un juego para una consola de 128 bits imita los gráficos de un juego para una máquina de 64, el resultado es fácil de calcular: la mitad de calidad de la que debería tener, o aún menos. *Dark Cloud*, por su aspecto, parece realmente un juego de N64. Escenarios modelados con excesiva simpleza, pocos polígonos, texturas mediocres y borrosas, personajes que casi parecen de dibujos animados, etc. Y del mismo modo fallan todos los componentes del juego...

El argumento es pobre, y la forma en que Level 5 ha intentado «rellenarlo» con los requerimientos de los diferentes personajes que te piden ayuda a medida que avanza el juego sobran. Si en *Zelda* todas las ideas están conectadas, enriqueciendo una idea central, aquí todas las ideas alternativas parecen estorbos, obstáculos que superar para volver al argumento principal. Todo en *Dark Cloud* produce una sensación de «relleno» que tiñe el juego de monotonía y vacío. Los mismos enemigos durante interminables cavernas que no se diferencian apenas entre sí, los mismos combates constantemente, las mismas puertas, los mismos puzzles, los mismos diálogos... Un pequeño experimento: juega un minuto con *Dark Cloud* y escribe en un papel todo lo que has visto, qué te parece lo que has encontrado, etc. Después, vuelve a jugar, durante varias horas, o días, y lee el papel que escribiste. No cambiarías ni una sola coma.

«Las alternativas son, obstáculos para volver al argumento principal»

Si no has tenido la suerte de conocer *Zelda*, *Dark Cloud* podría parecerte incluso interesante. El editor de niveles con los diferentes componentes de cada pueblo tiene cierto encanto y, al menos, los diálogos en pantalla están traducidos al castellano (un punto a favor del que carecía la obra maestra de Nintendo). Pero lo cierto es que no hay muchas más cosas positivas que comentar de todo el juego...

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

GRÁFICOS 6
Muy, muy mejorables

JUGABILIDAD 5
Simple, monótono y nada original

ADICTIVIDAD 7
Al menos es medianamente largo...

CONCLUSIÓN

Un clon desafortunado de *Zelda* de aspecto pobre y con pocas ideas propias (ninguna en especial interesante)

6 / 10

CARACTERÍSTICAS • Parece un clon de *Zelda* • Gráficos decepcionantes y argumento pobre • Podrás jugar muchas horas



EPHEMERAL FANTASIA

¿En qué se parecen un hacha y una guitarra? Pues, por lo visto, en todo

DATOS DISPONIBLE **SÍ** ■ PRECIO **9.990 Ptas.** ■ DISTRIBUIDOR **KONAMI**



Estás hecho un hacha. Tendrás que darle al hacha como Hendrix para completar *Fantasia*



Personal e intransferible. En el juego, cada personaje tienen su propia vida



En muchos aspectos *Ephemeral Fantasy* es un JDR de lo más tradicional. A los seguidores del género les entusiasmará saber que contiene todos los elementos necesarios: combates por turnos, objetos mágicos por recoger, conversaciones con extraños, una princesa en peligro y todas las características convierten al héroe en un diamante en bruto. Hasta aquí, todo muy típico.

Pero donde *EF* se sale de la norma es en un guión divertidísimo y subidito de tono y en un sistema de juego innovador y verdaderamente estrambótico. A lo largo de la aventura, Mouse (un músico reconvertido en héroe a su pesar) deberá demostrar varias veces sus aptitudes musicales para continuar con su búsqueda. Esto se consigue al estilo *bemani*, mediante unas pruebas de ritmo que aparecen en pantalla. Si usas un pad, no está mal, pero para sacar el máximo jugo a estas secciones deberías utilizar *Guitar Freaks,* el periférico de Konami. De acuerdo, parecerás un imbécil, pero es «tope» divertido y contribuye a diluir todo ese ambiente tan serio que caracteriza normalmente a los JDR. Si a todo esto añadimos un escenario de juego (en este caso, una isla) perfectamente definido y un argumento que sitúa a todos los personajes excepto tú atrapados dentro de un bucle temporal de cinco días, podrás entender que *Ephemeral Fantasia* es un divertimento digno, que además contiene cierta profundidad y aporta un toque innovador a este trillado género.



No te fíes ni un pelo. La paleta de colores puede resultar atractiva, tan luminosa y tal, pero... es malísima, ya te digo

VEREDICTO

PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN Un valiente intento de rescatar el JDR de su anquilosada dinámica de monstruos y sortilegios

7 /10

CARACTERÍSTICAS Utiliza tus dotes musicales para acabar con los malos a golpe de guitarra. ¡Rock'n'roll!

TWISTED METAL: BLACK

CUÁNDO AGOSTO QUIÉN SONY WEB WWW.PLAYSTATION.COM

NOTICIAS En el futuro, los atascos serán una antigualla del pasado... ¡Gracias al nuevo y mejorado lanzacohetes!





A muerte... No encontrarás duelos de coches mejores que éstos.

La saga de *Twisted Metal,* que ya va por la cuarta entrega, se enorgullece en lanzar este juego mortal de primera, que es todo una carnicería, para todos aquellos que disfruten de los tiros pero no de los paseos a pie. Cualquiera que haya jugado a *Twisted Metal 2* (*PSMag4*, 9/10) en PS1 ya sabrá de qué va el tema. Estos fanáticos de *Mad Max* se desplazan en unos vehículos armados hasta las cejas, intentando, literalmente, quemarse los unos a los otros en unos recintos preparados para tal efecto.

TM:B aprovecha la tónica demencial de los juegos anteriores para volver a poner en acción a locos del volante tan entrañables como Outlaw, Junkyard Dog, Mr. Grimm y Spectre, quienes se las tendrán en el mejor surtido de recintos de combate hasta el momento. Los inmensos escenarios, que a menudo ofrecen una multiplicidad de niveles, ahora son pero que muy interactivos. Dispones de 16 vehículos para empezar (cada uno con sus propias características y equipado con su arma especial). Si te haces con el número suficiente de victorias en el modo Story, podrás desbloquear vehículos algo más bestias. Con un impresionante modo multijugador (20 niveles) y la promesa de añadir un conjunto de complementos *on line* en el futuro, *Twisted Metal: Black* parece tener todos los puntos para mantener contentos a los aventureros del *sillón-ball*. Si quieres saber más detalles sobre este desmelenado juego, pasa a la página 73, donde encontrarás una *preview* de *TM:B*.

¡A LA CAZA DEL BICHO!

ALIENS: COLONIAL MARINES

CUÁNDO 2002 QUIÉN ELECTRONIC ARTS WEB WWW.EAGAMES.EA.COM

PRIMER VISTAZO ¡Vienen de todas partes! (una vez más)

Continuando la historia justo donde la dejó el *Aliens* de James Cameron, *Colonial Marines* te pone al frente de un escuadrón que debe investigar la desaparición de la última unidad enviada a la colonia LV-426.

El juego es un *shooter* en primera persona cargado de tensión y basado en escuadrones, que además mezcla la claustrofobia de *Aliens: Resurrección* con un sistema de juego que promete ser la reproducción más fidedigna de las películas hasta la fecha.



¡Quita bicho! No flipes tanto con los gráficos y dispara, ¡venga!

Los miembros de los equipos reaccionarán de manera diferente (e impredecible) a los ataques alienígenas y se pueden rescatar civiles para subir puntos (aunque quien sabe si no llevarán a unos de esos bichos en su interior).

En camino

OTOÑO
- **18 WHEELER** Acclaim
- **DEUS X** Proein
- **FIFA 2002** Electronic Arts
- **GIANTS: CITIZEN KABUTO** Virgin
- **G-SURFERS** Por determinar
- **HALF-LIFE** Vivendi Universal
- **PROJECT EDEN** Proein
- **RUNE: VIKING WARLORD** Proein
- **SPYHUNTER** Virgin
- **TWISTED METAL: BLACK** Sony
- **WIPEOUT FUSION** Sony

INVIERNO
- **DEVIL MAY CRY** Electronic Arts
- **DROPSHIP** Sony
- **GRAND THEFT AUTO 3** Proein
- **SILENT HILL 2** Konami
- **STUNTMAN** Infogrames
- **WORLD RALLY CHAMP** Sony

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

CUÁNDO OCTUBRE QUIÉN ACCLAIM WEB WWW.ACCLAIM.COM

OTRO QUE GRINDA Mirra se pasa a PS2, pero ¿tiene alguna pirueta nueva?

En vista de las alabanzas que recibió el muchísimo más accesible *Mat Hoffman's Pro BMX* para PS1, no sería de extrañar que la segunda entrega completa de *Dave Mirra* (sin contar *Maximum Remix*) hubiera seguido los mismos pasos. Por tanto, resulta la mar de gratificante saber que los desarrolladores de Z-Axis se han mantenido en sus trece y han optado por conservar ese enfoque más basado en la simulación para las acrobacias ciclistas de *Dave Mirra.* Como siempre, se trata de ganarse el respeto de los demás. Los ciclistas te desafiarán a que realices piruetas. Progresarás si logras ganarte su admiración.

Aparte de los típicos efectos visuales de nueva generación, la capacidad de atracción de *BMX 2* estriba en proporcionar más variedad a los jugadores. Los niveles son cuatro veces mayores que en PS1 y gracias al modificador de acrobacias puedes realizar hasta 1.500 piruetas verdaderamente alucinantes. Si a esto le sumamos las diez modalidades multijugador distintas que existirán, podríamos estar ante un verdadero avance en la saga.



El genio sobre (dos) ruedas. ¿Será ésta la versión en dos ruedas de un todo terreno?

A la última

¿Que te vas a comprar una PS2? Pues aquí tienes los mejores juegos de nueva generación para que vayas eligiendo



GRAN TURISMO 3 A-SPEC
SONY
La típica jugabilidad automovilística aderezada con unos efectos de nueva generación verdaderamente asombros

MTV MUSIC GENERATOR
CODEMASTERS
De lo mejor para crear música. ¡Tachán!

SSX
ELECTRONIC ARTS
Diversión a punta pala sobre un snowboard

QUAKE III REVOLUTION
ELECTRONIC ARTS
El paraíso de los combates a muerte

MADDEN NFL 2001
ELECTRONIC ARTS
Hombres cachas y una pelota amelonada

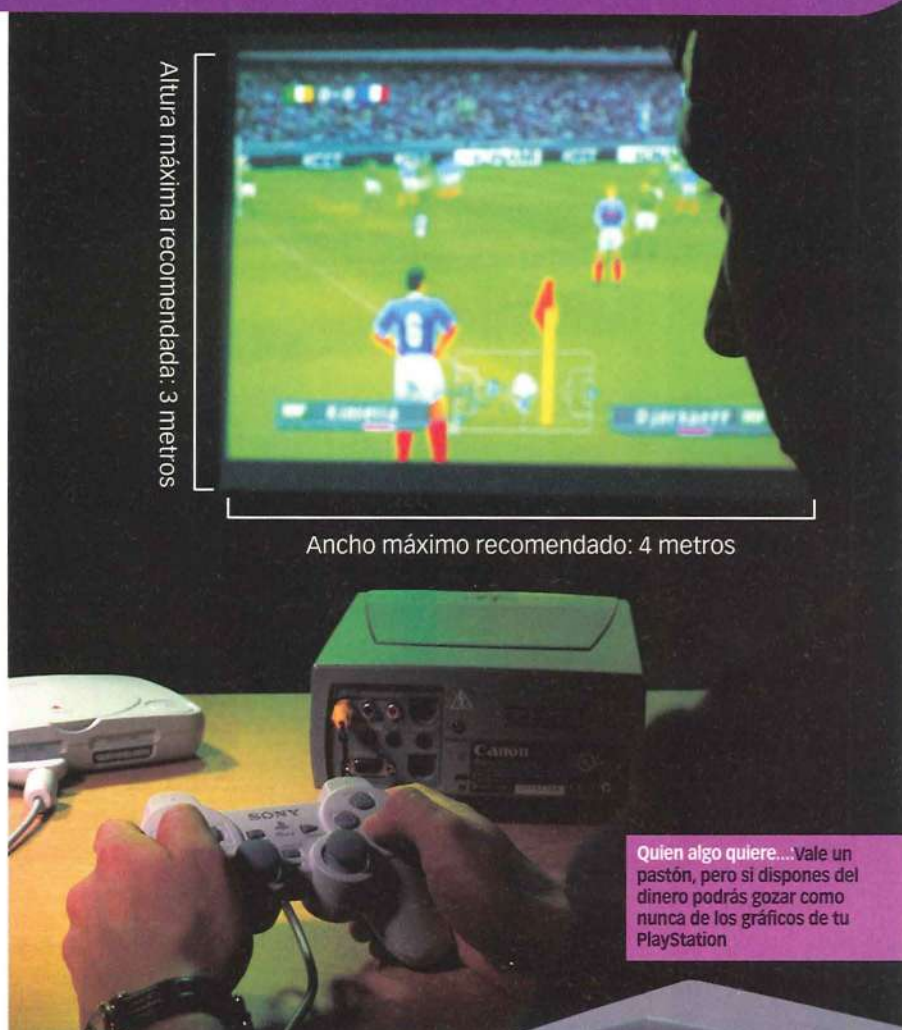
TEKKEN TAG TOURNAMENT
SONY
Mejor que una bofetada

STAR WARS: STARFIGHTER
PROEIN
Un shoot 'em up espacial impresionante

ESCALOFRIANTE Ya se ha anunciado el lanzamiento de *Onimusha 2*. El héroe está inspirado en un actor que falleció en 1989 ■ GOLPE A GOLPE Namco ha confirmado el lanzamiento de *Tekken 4*, previsto para el 2002 ■ ¡MAVERICK! Llega a PS2 *Top Gun*. ¿Adivinas de qué va?







Quien algo quiere... Vale un pastón, pero si dispones del dinero podrás gozar como nunca de los gráficos de tu PlayStation

PROYECTOR LV-5100

PRECIO 520.000 (IVA no incluido) **QUIÉN** CANON **TEL** 901301301 **DISPONIBLE** Sí



«Mmm, ahora puedo ver mis imágenes preferidas en tamaño natural. Es decir, que Spyro y yo seremos igual de grandes»

Hay gente para quien los juegos son su razón de ser. Esta joya está pensada especialmente para ellos. Se trata de un complemento exquisito con un estilo tal que es merecedor de la atención exclusivísima de *PSMag*.

El LV-5100 es un proyector superlujoso que Canon ha lanzado al mercado. O sea, que pillas la PlayStation y te pones bien cómodo para ver los juegos representados ante ti en la manera en que fueron concebidos en su origen. Grandes. Enormes. De hecho, más grandes que en cualquier televisión, por bestia que fuera, pero con una imagen de una claridad impecable. El efecto es totalmente flipante. Fueron tantos los mirones que quedaron irresistiblemente prendados, con los ojos como platos, y se apelotonaron en la redacción, que nos vimos obligados a contratar a un equipo de acomodadores temporales para que se ocuparan de estos cinéfilos espontáneos. No queremos aburrirte con toda la pesadez relativa a los detalles técnicos, sólo recordarte que cualquier problema que te surja lo podrás solucionar con la ayuda de un sistema de menú exhaustivo que te permite ajustar el color/contraste/brillo. Si utilizas un aparato NTSC, puedes ajustar la señal de salida para que encaje. Puedes arreglar hasta la forma: si el proyector se encuentra en un ángulo raro, y la imagen se ve torcida, sólo tienes que cambiar al modo Keystone y ajustarlo.

Si dispones de una pared lo suficientemente grande y tu cartera te lo permite, te recomendamos esta monada de aparatito sin dudarlo ni un instante. Imagínate los atributos de Lara, en tamaño real... Recrear los mejores encuentros de la WWF con *Smackdown 2* cubriendo la totalidad del comedor... Repetir una y otra vez tus goles preferidos de *ISS*, que dejan a tu colega hecho polvo... Todo un sinfín de posibilidades, aunque la broma sale más bien carilla.

VEREDICTO

Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

CONCLUSIÓN

«¡Ah!, ¡Qué gozada que te consuma el amor obsesivo! Ábrete, PS1, y déjame entrar»

8 /10





No todo en el mundo es jugar a la «Play». Eso sólo es casi todo. Si en algún momento tienes que dejar el mando, por la razón que sea, aprovecha el tiempo para ver nuestras selecciones del mes

NOVEDADES EN CINE

PARQUE JURÁSICO III

Dirige: Joe Johnston **Interpreta:** Sam Neill, William H. Macy, Téa Leoni y Trevor Morgan **Distribuye:** United International Pictures

Steven Spielberg, con la puntería que le caracteriza, dio hace ocho años con otro filón del que ir extrayendo un poco más de oro para sus ya rebosantes arcas. En una actualización de los aventureros films de dinosaurios de los años cincuenta, Spielberg se sacó de la manga a unos bichejos antediluvianos que, convenientemente digitalizados, arrasaron las pantallas de medio mundo. Así pues, visto que el invento funcionaba, ¿por qué no realizar una segunda parte? ¿Y por qué no una tercera? Eso sí, en la tercera Steven se ha retirado de la dirección para que no se le acuse de pesetero sin escrúpulos...



Pues eso, si ya has visto las dos primeras partes ya sabes qué te espera en la tercera; más dinosaurios, más grandes y más efectos especiales. Si no las has visto todavía, alquílalas primero, y si después de zampártelas todavía te quedan fuerzas para otra ración de escamas, ya sabes donde queda el cine. Sí, hombre... Ése, el de las palomitas con siete sabores... Al lado del McDonald's...

VEREDICTO: **Un Tiranosaurio Rex anda suelto. STOP. Amenaza con destrozar el cine. STOP. Perdón, ya lo ha destrozado. STOP**

5/ 10

TUNO NEGRO

Dirige: Pedro L. Barbero y Vicente J. Martín **Interpreta:** Jorge Sanz, Silke, Fele Martínez, Maribel Verdú y Eusebio Poncela **Distribuye:** Lolafilms

La producción cinematográfica española no ha destacado nunca por la cantidad —ni calidad— de sus películas de terror. Y menos por las películas de terror para adolescentes. *Tuno negro* supone un esfuerzo más en esta dirección después de que en los pasados años surgieran nuevas propuestas (*99.9*, *El ángel negro*, *Nadie conoce a nadie*, etc.) que buscaban combinar la probada comercialidad de este género en un determinado público con un aire más castizo que lo diferenciara del Hollywood way of life/los valores de producción típicamente hollywoodienses.



Pero por desgracia, *Tuno negro* no logra apartarse de esta vertiente y vuelve a caer en los topicazos más trillados del género que los americanos viene realizando desde tiempos inmemoriales: que si sangre a borbotones, que si sustos inesperados, que si asesino improbable al final de la película... En definitiva, como *Scream 3* pero sin doblaje...

VEREDICTO: **Es una lástima que los intentos del thriller de terror en español queden como una copia barata del cine que viene del otro lado del Atlántico**

4/ 10

SPY KIDS

Dirige: Robert Rodríguez **Interpreta:** Antonio Banderas, Carla Gugino y Daryl Sabara **Distribuye:** Lauren FilmsPictures

Cuando Robert Rodríguez saltó a la fama con *El mariachi* (1992), muchos vieron en él una nueva esperanza para los aspirantes a realizadores de bajo presupuesto. El tiempo demostró que no era así, y en su paso a la meca del cine acabó por perder el «respeto» que le había valido su opera prima. Y sin embargo, incluso en films como *Abierto hasta el amanecer* (1996) o *The Faculty* (1998) pueden apreciarse viejas trazas de este cineasta en ciernes.
Ahora, en *Spy Kids*, Rodríguez toma una receta a priori harto empalagosa (dos niños descubren que sus padres son en realidad unos superagentes y se lanzan a rescatarlos de las garras del villano de turno) y la transforma en un verdadero ejercicio de acción e ironía a partes iguales. Incluso la estética cuasi-barroca de la película recuerda por momentos a las ensoñaciones de Tim Burton. Por ello, *Spy Kids* acaba resultando un producto que, pese a su aparente simpleza, esconde unos buenos ases bajo la manga. El primero: Robert Rodríguez.



VEREDICTO: **Una agradable sorpresa del Sr. Rodríguez que vuelve a dar un poco de fuelle al cine de acción como**

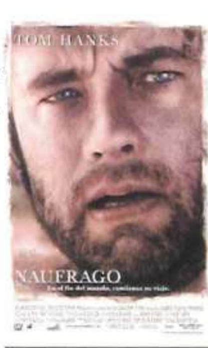
8/ 10

NOVEDADES EN VÍDEO Y DVD

NÁUFRAGO

Dirige: Robert Zemeckis **Interpreta:** Tom Hanks, Helen Hunt, Nick Searcy y Chris Noth

Un accidente de aviación deja al pobre Tom Hanks más solito que la una en una isla desierta. Eso sí, como el chaval es muy espabilado hará todo lo posible para salir adelante, tener de paso un poco de conversación (aunque sea con una pelota de voleibol) y a ser posible, ganar otro Oscar para la colección. Por desgracia, los señores de la Academia se acordaron en algún momento de que Tom ya tenía un par en la vitrina y decidieron dárselo a otro barbudo que también pasaba por allí... De hecho, lo más destacable de



Náufrago es, sin duda, la interpretación del convincente Tom Hanks, que retrata al momento la lucha y desesperación de un hombre en la más absoluta soledad. El resto se resiente de un excesivo metraje y de un guión que, al fin y al cabo, tal vez no daba para más.

VEREDICTO: **Una digna película que sustenta todas sus bondades en la actuación de Tom Hanks. Aunque hay algunos en Redacción que intentaron nominar a Wilson para el Oscar...**

7/ 10

LA SOMBRA DEL VAMPIRO

Dirige: E. Elias Merhige **Interpreta:** John Malkovich, Willem Dafoe, Udo Kier y Catherine McCormack

Nosferatu fue en su momento —y aún hoy, sigue siendo— una de las obras maestras del cine de terror y de todo el séptimo arte por extensión. Tomando como partida el *Drácula* de Bram Stoker, el director alemán F. W. Murnau elaboró un siniestro cuento gótico que todavía ahora sigue provocando escalofríos.
La sombra del vampiro toma precisamente esta película como punto de partida y relata los avatares del rodaje, en el cual interviene como protagonista un verdadero chupasangre.



En realidad —como es de suponer— E. Elias Merhige aprovecha esta premisa argumental para realizar todo un homenaje a *Nosferatu* y al cine por extensión, donde las imágenes y las palabras se convierten en verdaderos símbolos de la pasión que se esconde tras una cámara.
Una sobrecogedora y sutil interpretación de un irreconocible Willem Dafoe en la piel del vampiro pone la guinda a esta pequeña joya.

VEREDICTO: **Un homenaje al cine de las sombras que no acaba de cuajar pese a sus brillantes interpretaciones debido a la falta de ritmo.**

4/ 10

FAUST

Dirige: Brian Yuzna **Interpreta:** Mark Frost, Isabel Brook, Jeffrey Combs y Mònica Van Campen

Al igual que *Tuno negro*, *Faust: la venganza está en la sangre* supone otro intento por acomodar los valores de producción del género de terror estadounidense a una industria española que anda bastante escasa, aunque esta vez en su vertiente más gore y sanguinolenta. *Faust* es, además, el primer proyecto de Fantastic Factory, una compañía recientemente creada en Barcelona que busca consolidar una estructura del cine fantástico y de terror en el panorama español.
Lástima que la película de Brian Yuzna, un director especializado en el género que cuenta en su haber



con varias películas del mismo calado, como *El dentista* (1996) o *La novia de re-animator* (1990), vuelva a caer de manera chapucera en los mismos fangales del terror más barato, versión «estuvimos-a-punto-de-sacarla-directamente-en-vídeo»...

VEREDICTO: **La idea detrás de la Fantastic Factory es entusiasmadora y merece todo nuestro apoyo. Por desgracia, el infierno está empedrado de buenas intenciones...**

8/ 10

FESTIVAL DE BENICÀSSIM

DÍAS DE MÚSICA Y...

JUEGOS PS2 Batman y Tarzán se reencarnan en la bestia negra de Sony

CUÁNDO 3,4, Y 5 DE AGOSTO **QUIÉN** FIB 2001 **WEB** WWW.FIBERFIB.COM



El FIB 2001 ya se ha ido y nadie sabe cómo ha sido. Bueno, de hecho, alguien sí sabe cómo ha sido. *PSMag* envió a la soleada localidad de Benicàssim un tropel de corresponsales para contarte todo lo que se coció en el mejor festival de música alternativa de nuestro país. Algunos de ellos lograron abrirse paso entre todas las tentaciones que plagaban el lugar (básicamente, la playa y las cervezas) y se mantuvieron firmes al pie del cañón y del concierto para traer de vuelta un apasionante relato del festival más *indie*.

Si algo marcó esta 7ª edición del festival fue la masiva asistencia de público. Desde las 9.000 personas que asistieron en 1995 a la primera edición (entre las cuales se contaban algunos de los redactores de *PSMag*, aunque para entonces ni tan siquiera existía la gris) hasta las 28.000 que inundaban el recinto en esta edición, tercia todo un abismo. Para dar cabida a tanto tipo suelto y a tanto éxito desmesurado, la organización ha tenido que esforzarse de lo lindo para ampliar las instalaciones de acampada, el recinto de conciertos, y el propio personal organizador. E incluso después de tanto esfuerzo, la cosa se está quedando pequeña...

Y no es de extrañar, porque el cartel de este año en Benicàssim es uno de los más prometedores que hemos podido catar. Aunando jóvenes promesas con grupos consolidados, consiguió hacer llegar sus cantos de sirena a miles de jóvenes tecnópatas y poperos por igual que se abandonaron a la buena música (y algo más) durante los tres días que duraron los conciertos.



Malpensados. Algunos dirán que, con lo que llevaba puesto, PJ Harvey lo tenía muy fácil para triunfar...

Viernes 3

Para empezar, el festival ya tenía en su primer día un plantel embriagador. The Flaming Lips abrieron la caja de los truenos con su demoledora puesta en escena y un directo de lo más agradecido. Toda una sensación ver a —y reírse con— Wayne Coyne, el cantante de la banda, reventando unos enormes globos rellenos de confetti con el mazo de un gong. El rock agreste y festivo de The Flaming Lips dio paso, luego, a la propuesta más enternecedora que ofrecen los británicos de The Divine Comedy. Capitaneados por el delicado Neil Hannon, dieron un repaso a su último álbum *Regeneration*, que se inclina por el lado más suave de la banda y deja atrás esa ampulosidad que les caracterizó en *Fin de siécle* (1998). Después vendría uno de los platos fuertes del festival, James, que actuaban como cabeza de cartel en la primera noche. Y por mucho que algunos lo dudaran, su elección como tal fue de lo más acertada... James lograron trazar un directo hábil y contundente que se apoyó en sus preciosistas melodías pop de antaño para dar a conocer varias de las canciones de su último disco, *Pleased to meet you*, en un concierto que dejó bien claro toda la épica que todavía son capaces de despertar Tim Booth y sus muchachos.

Esa misma noche, aún quedaría tiempo para disfrutar de las peripecias pinchadisqueras de Fatboy Slim (la reencarnación del exHousemartins, Norman Cook) y paladear las delicias de una de esas pequeñas joyas que se esconden siempre entre las carpas del festival: Piano Magic.

Sábado 4

Después del necesario reposo playero, la sesión vespertina de conciertos abría con uno de los «imperdibles» de la edición; Belle & Sebastian, quienes venían dispuestos a demostrar que su pop dulzón no tiene nada que envidiar sobre un escenario. Entre guitarras tersas y la voz melosa de Stuart Murdoch, Belle & Sebastian dibujaron un concierto que permanecerá como una de las cotas pop del festival. Goldfrapp, en cambio, bajo la potente y cálida voz de Alison Goldfrapp (no, no vamos a regalar un juego a quién adivine la razón del nombre del grupo), optó por un directo mucho más sensual apoyándose en atmósferas tenues con aires de Portishead, que no logró calentar al respetable. A la diva le seguía en el escenario electrónico Ladytron, uno de los grupos revelación del momento (al menos, para algunos) que encandiló a los presentes con su mezcla de pop y sintetizadores años ochenta. Acto seguido, pero en otra órbita completamente distinta, los escoceses de Mogwai desgranaban en el escenario principal su rock guitarrero y estridente en lo que sería uno de los mejores conciertos del festival, para luego dar paso a Mercury Rev, un grupo de Buffalo que lleva tiempo sorprendiendo a propios y extraños con un sonido muy particular, mezcla de psicodelia, placidez y puro rock, amparado por la inusual voz de Jonathan Donahue. ¡Y aún quedaba la actuación estelar de Manic Street Preachers y ver a DJ Food en la carpa electrónica! Buf, demasiadas emociones para un solo día...



Jarvis, que te quiero, Jarvis. Sólo con su carisma, el cantante de Pulp ya llenaba el escenario

Domingo 5

El domingo, por si fuera poco, también prometía ser otro día grandioso, aunque sólo fuera por la presencia de Jarvis Cocker y sus contoneos de cintura sobre el escenario. Lo cierto es que Pulp tal vez no logró hilar un concierto muy fino, que padeció de un arranque demasiado fuerte (*Common People*) para luego irse desinflando a medida que pasaban los minutos. Sin embargo, al público ya le bastaba con eso... Quien no decepcionó en ningún momento fue la británica PJ Harvey, quien volvió a trazar otro de los momentos mágicos del festival cuando, en medio de su despliegue rockero, se arrimó ella solita una guitarra al hombro y deleitó a los presentes con su desgarrada sinceridad musical. Los hermanitos de Orbital, por su parte, consiguieron congregar una de las mayores aglomeraciones de personas que se recuerdan en el FIB e hizo disfrutar a todos con su armas más básicas y sin muchas innovaciones. Poco más quedaba después de eso... Acaso, disfrutar del pinchante Dave Tarrida a las 6 de la madrugada para irse a la cama con una sonrisa puesta...

PLAY S.O.S.

△ TRUCOS ○ CONSEJOS ✕ GUÍAS □ SOLUCIONES

Trucos y Tácticas

Los mejores juegos de PlayStation no tienen secretos para nosotros

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

CÓMO... ALCANZAR LA FAMA CON TU MONOPATÍN

Modo Jet Pack
En la pantalla de menús, mantén apretado L1 y pulsa ↑, ↑, ↑, ↑, ⊗, ⊡, ↑, ↑, ↑, ↑, ⊗, ⊡, ↑, ↑, ↑, ↑. Mientras juegas, pulsa ⊗ para saltar y después vuelve a pulsar ⊗ para ganar altura

Completar todo el juego
Detén la partida, mantén apretado L1 y pulsa ⊡, ◎, →, ⊡, ◎, →, ⊡, ◎, →

Equilibrio infinito
Detén la partida, mantén apretado L1 y pulsa →, ↑, ←, ⊡, →, ↑, ⊡, ◬

Modo de simulación
Detén la partida, mantén apretado L1 y pulsa ◎, →, ↑, ←, w, ◎, →, ↑, ↓

Física lunar
Detén la partida, mantén apretado L1 y pulsa ←, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, ⊡, ◬, ←, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, ⊡, ◬

Modo niño
Detén la partida, mantén apretado L1 y pulsa ◎, ↑, ↑, ←, ←, ◎, ↑, ↓, ⊡

Modo espejo
Detén la partida, mantén apretado L1 y pulsa ↑, ↓, ←, →, ◬, ⊗, ⊡, ◎, ↑, ↓, ←, →, ◬, ⊗, ⊡, ◎

Modo Slo-Nic
Detén la partida, mantén apretado L1 y pulsa ◎, ↑, ◬, ⊡, ⊗, ◬, ◎

Suavizar sombreado
Detén la partida, mantén apretado L1 y pulsa ↓, ↓, ↑, ⊡, ◬, ↑, →

Todos los atributos a 5
Detén la partida, mantén apretado L1 y pulsa ↑, ⊡, ◬, ↑, ↓

Todos los atributos a 6
Detén la partida, mantén apretado L1 y pulsa ↓, ⊡, ◬, ↑, ↓

Todos los atributos a 7
Detén la partida, mantén apretado L1 y pulsa ←, ⊡, ◬, ↑, ↓

Todos los atributos a 8
Detén la partida, mantén apretado L1 y pulsa →, ⊡, ◬, ↑, ↓

Todos los atributos a 9
Detén la partida, mantén apretado L1 y pulsa ◎, ⊡, ◬, ↑, ↓

Desbloquea todos los enlaces
Detén la partida, mantén apretado L1 y pulsa ↓, ↑, ←, ←, ◎, ←, ↑, ◬, ◬, ↑, →, ⊡, ⊡, ↑, ⊗

Desbloquea todos los personajes
Detén la partida, mantén apretado L1 y pulsa ⊡, ◎, →, ◬, ◎, →, ◎, ◬, →, ⊡, →, ↑, ↑, ←, ↑, ⊡

Desbloquea todos los niveles
Detén la partida, mantén apretado L1 y pulsa ↑, ◬, →, ↑, ⊡, ◬, → ↑, ←, ⊡, ⊡, ↑, ◎, ◎, ↑, →

Modo malla
Detén la partida, mantén apretado L1 y pulsa ↓, ◎, →, ↑, ⊡, ◬

Activar y desactivar sangre
Detén la partida, mantén apretado L1 y pulsa →, ↑, ⊡, ◬

Special Infinito
Detén la partida, mantén apretado L1 y pulsa ⊗, ◬, ◎, ◎, ↑, ←, ◬, ⊡

25% más de velocidad
Detén la partida, mantén apretado L1 y pulsa ↓, ⊡, ◬, →, ↑, ◎, ↓, ⊡, ◬, →, ↑, ◎

Modo trucos

GTA:LONDON
Introduce los siguientes códigos como tu nombre para conseguir el efecto deseado.

HAROLDHAND Imagen del loro, todos los niveles, tarjeta para salir de la cárcel, blindaje, coordenadas, 9.999.990 puntos, multiplicador x5, sin polis, 99 vidas

GETCARTER Todos los niveles, todas las armas, tarjeta para salir de la cárcel, blindaje, coordinados, multiplicador x5, 99 vidas, nivel de persecución policial al máximo
TOOLEUP Todas las armas, tarjeta para salir de la cárcel, blindaje
FREEMANS Todos los niveles, todas las armas, tarjeta para salir de la cárcel, blindaje, multiplicador x5
SORTED Todos los niveles, todas las armas infinitas, tarjeta para salir de la cárcel y blindaje
RAZZLE Todos los niveles
READERWIFE Todos los niveles
MYFAIR Niveles de Londres 1 y 2
PENTHOUSE Niveles de Londres 1-3
SIDEBURN Multiplicador x5
MCVICAR 99 vidas
BIGBEN 9.999.990 puntos
SWEENEY Coordenadas
OLDBILL Nivel de persecución policial al máximo
GRASS Sin polis

MANAGER DE LIGA 2001

CÓMO... TRIUNFAR EN EL CAMPO

500 millones de libras
Introduce el nombre: FILTHY RICH

Aumentar la categoría de los jugadores hasta 9
Introduce el nombre: SUPER STARS

Cura rápida de heridas
Introduce el nombre: POTIONS

Construcción rápida de estadios
Introduce el nombre: NO CONSTRUCTION

Ganar todos los partidos
Introduce el nombre: LUCKY STREAK

Jugadores rápidos
Introduce el nombre: AMPHETAMINE

Jugadores agresivos
Introduce el nombre: HARD AS NAILS

Sin reservas
Introduce el nombre: BLIND REF

Mejor equipo y tácticas
Introduce el nombre: EASY LIFE

Transferencias gratuitas al equipo
Introduce el nombre: YOU THE DADDY

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

CÓMO... DESBLOQUEAR LOS SECRETOS DE ESTE JUEGO DE AVENTURAS

Desbloquea el modo de trucos
Pásate el juego una vez, después empieza una nueva partida. Hazte con el control de Hana, camina hasta que veas una consola. Pulsa Ⓐ e introduce los siguientes códigos:

Modo cabezón 10397
Todas las armas 11692
Munición infinita 61166

Ver las galerías de arte
En el menú de *Fear Effect*, pulsa el menú de inicio

Disco Uno: ←, →, ↑, ↓, ↓, ◎
Disco Dos: ↑, ↑, R1, R1, R1
Disco Tres: L1, L2, L1, L2, L1, ▣
Disco Cuatro: ◎, ◎, ▣, L2, ▣

La pantalla parpadeará si lo has hecho bien. Ve a Opciones y elige Extras para ver las imágenes.



Modo trucos



MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
Introduce estos códigos en la pantalla de contraseñas a la cual se accede mediante el menú de Opciones.

RICOCHET Balas que rebotan
LATIREUSE Modo Podoski
BALLESVITE Velocidad de disparo x4
PUISSANCE Invulnerable
AUTODINGUO Taxi chalado

G-POLICE WEAPONS OF JUSTICE

Contraseñas de los niveles
NIVEL 2 OCTIPI
NIVEL 3 BRAINS
NIVEL 4 FINGER
NIVEL 5 BANANA
NIVEL 6 JUNGLE
NIVEL 7 VOODOO
NIVEL 8 SQUEAK
NIVEL 9 DUNDEE
NIVEL 10 TEAPOT
NIVEL 11 BUTTER
NIVEL 12 INDIGO
NIVEL 13 STROUD
NIVEL 14 ELIXER
NIVEL 15 LIQUID
NIVEL 16 STAPLE
NIVEL 17 SHIRTS
NIVEL 18 APPLES
NIVEL 19 GADGET
NIVEL 20 TANUKI
NIVEL 21 SALADS
NIVEL 22 DUFFCO
NIVEL 23 PHONES
NIVEL 24 ASSERT
NIVEL 25 OXYGEN
NIVEL 26 JOYPAD
NIVEL 27 ACTIVE
NIVEL 28 MENACE
NIVEL 29 WINDOW

DRIVER 2

CÓMO... CONDUCIR SIN PROBLEMAS





Cuando los hayas desbloqueado, podrás acceder a estos secretos a través de la pantalla de opciones.

Invencibilidad en Las Vegas
Sitúate en el Gran Casino MGM en la esquina de Tropicana con Mid Strip (mira el mapa, es el edificio del noreste de los cuatro edificios grises marcados en ese lugar). Continúa hacia el norte hasta Mid Strip. El siguiente edificio tiene un gran letrero que dice «Bingo». Aparca, sal del coche y corre hacia las dos puertas negras justo al norte del Bingo (con suerte podrás adivinar la palabra «pharmaceuticals» sobre ellas). Pulsa ? aquí y desbloquearás el truco de invencibilidad.

Truco de inmunidad en Río
Realiza un giro de 180º para alejarte de la carretera costera principal. Gira a la derecha en la tercera calle principal, que te llevará hasta donde acaba el lago. Una vez hayas alcanzado el extremo norte del lago, gira a la izquierda en el primer cruce. El segundo edificio a tu derecha es un edificio de una planta y tiene una puerta de garaje con una verja encima. Abre la puerta normal y métete en el edificio. Luego, abre la puerta del garaje y corre hasta el edificio de enfrente. Pulsa Ⓐ sobre la puerta que se encuentra más a la izquierda de las tres para desbloquear la inmunidad.

Coche secreto en Chicago
Dirígete hacia el norte y ve a la zona de Wrigleyville donde verás el estadio Wrigley Field. No te costará encontrarlo, porque es esa mancha negra que hay en el mapa. Sigue hacia la esquina noroeste del estadio y aparca el coche.
Sal, dirígete hasta donde pone *tickets* y pulsa ?. Esto te abrirá la zona secreta que hay en la parte sudeste del parque. Vuelve al coche y dirígete a la zona abierta. Conduce hasta la rampa del estadio, sal del coche y camina hacia arriba (y después hacia abajo hasta el aparcamiento) hasta llegar al coche nuevo.

Coche secreto en La Habana
Conduce a través del túnel situado al oeste de la ciudad. Justo antes del túnel (conforme te acercas desde el sur) divisarás una carretera a tu izquierda. Sigue por esta carretera hasta llegar a la puerta que hay al final. Ahora gira a la derecha hasta llegar al césped y ve siguiendo el muro hasta llegar a tres árboles de un verde brillante que tienen un interruptor al lado. Dale al interruptor y vuelve a la puerta, que ahora ya está abierta.
Atraviesa la puerta y baja al aparcamiento subterráneo. No pierdas la oportunidad de seguir bajando hasta llegar al final, donde encontrarás un mini con la capota rosa en un pedestal. Dale al interruptor que hay al lado para poder bajarlo. Entra, disfruta de la secuencia de escapada al más puro estilo James Bond y después saca a dar un paseo a esa potentísima joya.

Zona secreta en Las Vegas
Desde el aeropuerto, dirígete hacia el norte por la carretera que queda más al este de las tres. Gira hacia el este en cuanto puedas y reduce la velocidad. En cuanto aparezcan unos edificios a tu derecha, verás una bocacalle con unas barreras que la atraviesan, así como a tu derecha. Te metes por ahí, atravesando las barreras y saltas por la rampa que hay al fondo para encontrar una zona secreta.



Trillamos hasta el último centímetro de césped para tu alivio y júbilo futbolístico



ISS PRO EVOLUTION 2

Selección de nivel

PARA ESTA CLASE MAGISTRAL NECESITARÁS:
TUS MEJORES BOTAS DE FÚTBOL • UN BALÓN BIEN INFLADO
UN CUBO DE NARANJAS PARA SORBER EN EL DESCANSO
UN ZUMITO DE NANDROLONA

Pretemporada

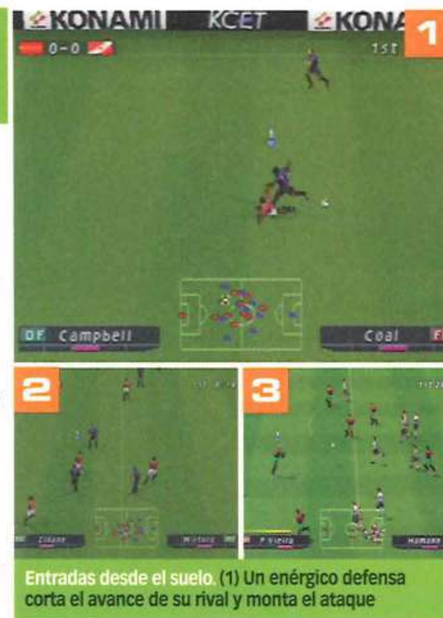
Las técnicas básicas para alcanzar la gloria futbolística



1) Una buena defensa apuntalará tu éxito. Mantén a tus jugadores en pie y haz entradas desde el suelo ◎ sólo como último recurso. Confía en la fortaleza de jugadores como Sol Campbell, capaz de entrar a un jugador simplemente corriendo a su lado y cruzándose. Pulsa ◎ para bajar más defensas y mantener la cohesión de tu línea defensiva, usando L1 para cambiar a tus mediocampistas defensivos.

2) Un buen juego de ataque es ya media victoria. Mantén la posesión de la pelota ayudándote del radar para evitar los pases a ciegas. Cuando corras hacia delante, utiliza aceleraciones cortas R1 para superar a tus rivales. Finta tus movimientos (a base de golpecitos en los botones de dirección de la cruceta) para que los marcadores menos expertos se tiren al suelo y te abran espacios.

3) Marcar goles depende básicamente de la habilidad del delantero, pero si te mueves bien puedes facilitarle las cosas. La forma más sencilla de marcar un tanto es apretar ◎ y confiar en la habilidad innata del jugador. Cuanto más aprietes el botón, más alto y potente saldrá el disparo, así que no pierdas de vista la barra, porque a menudo más potencia significa menos precisión. Aprieta ligeramente ← o → para dar efecto a la pelota, pero ten cuidado, porque si desvías el disparo hacia el palo más cercano será más fácil de detener.
Para rematar de cabeza o de volea la clave es la posición de tu jugador. La cruz que aparece sobre el terreno de juego muestra dónde botará la pelota, de modo que guiándote por ella podrás decidir dónde colocar al jugador para conectar con el balón.
Cuando cuelgues un corner o un centro dentro del área, desplázate hacia el balón para ganarle la posición a tu marcador y rematar o cabecear a tus anchas. ●



Entradas desde el suelo. (1) Un enérgico defensa corta el avance de su rival y monta el ataque

Jugadas a balón parado

Conviértete en el más temible francotirador



TOMA NOTA
Detrás del balón
Si te están presionando de lo lindo en ataque o te preocupa que te pillen al contraataque, aprieta L1 y ⊗ para agrupar a tu defensa



FALTA BECKHAM
Para picar una falta desde cualquier posición al borde del área, la mejor técnica es bombear el balón por encima de la barrera. No intentes darle efecto a la bola. Limítate a apuntar al palo y colocar el balón lo más alejado del portero que puedas. Con dos tercios de potencia y manteniendo ↓ apretado, la bola debería pasar por encima de la barrera y estrellarse contra la red.



FALTA ROBERTO CARLOS
Roberto Carlos es uno de los pocos jugadores capaces de marcar desde 40 metros. Empieza por apuntar a un lugar que no esté cubierto por la barrera, más o menos hacia el borde del área pequeña. Trata de imprimir al chute alrededor de un 80% de potencia y cuando el jugador empiece su larga carrerilla, aprieta ↖ o ↗ para que el balón rodee la barrera y vaya directo a la red.



FALTA BATISTUTA
No es la forma más sofisticada de marcar, pero puede resultar de lo más efectiva. Cuando tu equipo disponga de una falta desde el borde del área, apunta al hueco entre la barrera y el portero, aprieta ↓ en la cruceta de dirección e intenta unos dos tercios de potencia para ver como este fuera de serie torpedea el balón hasta la red.



SAQUES DE CÓRNER
Cuando saques un córner, pícalo lo más cerrado posible y con efecto hacia dentro apretando ↖ y ◎ Apunta al extremo más alejado del área pequeña y con aproximadamente dos tercios de potencia. Aprieta ◎ para rematar de cabeza o volear la bola. Este movimiento resulta particularmente efectivo con jugadores que cabecean de fábula.

Top Secret

TÁCTICA «EL PUPAS»
También conocida como táctica Figo, consiste en el fino arte de provocar una falta cuando tus delanteros no cuentan con el apoyo del medio campo. Dale la espalda al portero y gira rápidamente de izquierda a derecha con la cruceta de dirección para intentar que el defensa se tire a quitarte el balón. Con un poco de práctica pronto estarás consiguiendo faltas directas en todo tipo peligrosas posiciones. Y si te sientes con ánimos de ser realmente pillo, no tienes más que chocar contra la pierna extendida del defensa segador.



TOMA NOTA

Recepción
Aprieta ligeramente L1 cuando la pelota esté llegando a su destinatario. De este modo el jugador hace un esprint hacia el balón dejando clavado a su defensor justo cuando éste esperaba poder interceptar el pase.









Domina el arte del pase

Combina movimientos geniales con una distribución letal



1) PASE NORMAL
El pase básico es un elemento crucial de *ISS* que le distingue de sus rivales. En vez de viajar pegado al suelo hasta llegar a los pies de su destinatario, el pase sale ligeramente elevado para evitar al defensa y aterrizar en el camino de tu jugador. Es una forma estupenda de dejar atrás a tus adversarios y consumir su energía haciéndoles correr detrás de la pelota.

2) PASE ALTO
No tan útil como el pase raso, aunque un pase alto puede servir para llegar a jugadores alejados y despejar la pelota en momentos de peligro con opciones de que alguno de tus delanteros la recoja.

3) PARED (L1+⊗)
Resulta devastadora en el centro del campo y sirve para abrir espacios en situaciones en las que estás rodeado por uno o dos defensores. La versión elevada L1+◎ resulta útil para desmarcar a tu hombre en punta, pero si está en el centro los defensas la cortarán fácilmente.

4) PASE AL HUECO
No lo intentes desde lejos. Resulta más adecuado para abrir la pelota a un extremo y hacer que se cruce tu hombre más abierto, o para servir la pelota en bandeja a tu delantero cuando se acerca al borde del área. También puedes utilizarlo para mover la bola por el medio del campo y dar juego a toda tu defensa.

5) PASE AL HUECO ELEVADO
Muy adecuado para abrir la pelota a las bandas y buscar a extremos rápidos, ya que te ofrece la oportunidad de rebasar a los defensas haciendo que tus jugadores más veloces se lancen a la carrera con sus respectivos marcadores, que se ven obligados a correr marcha atrás.

6) CENTRO
Utiliza siempre buenos centradores (como Beckham). Si tienes delanteros que van bien por abajo, centra raso con un par de toques de ◎. La otra opción es bombear balones al área para que a jugadores como Batistuta, Bierhoff o Shearer marquen fantásticos goles de cabeza.





EL MES QUE VIENE...

- **Domina las técnicas del pedal**
- **Apréndete los mejores recorridos**
- **Y descubre las verdaderas acrobacias**

con nuestra guía especial de *Mat Hoffman's Pro BMX*











¡Directo a gol!

Cómo ganar todos los uno contra uno



SAL A POR ÉL
Si tu contrincante corre directo hacia tu portería, sal al paso con tu portero (△). Todos los jugadores, a excepción de los más habilidosos, se verán tanto más sorprendidos por tu maniobra cuanto antes la ejecutes. Pero estate preparado para la dolorosa humillación si no consigues evitar el gol.

ACRIBÍLLALE
El método más seguro de marcar en situaciones de uno contra uno consiste simplemente en desplazarse a un lado y ganar el ángulo que te permita ametrallar el balón hasta la red con aproximadamente dos tercios de potencia de disparo (□). Con los mejores delanteros esta maniobra resulta mortalmente certera casi en el cien por ciento de los casos.

RECÓRTALE
Si quieres dejar a la grada con la boca abierta con tu maestría, aprieta (□) y (✕) a la vez para amagar el disparo y superar al portero con un recorte. Este movimiento también funciona en el resto de situaciones de juego y te permite ganar espacios vitales. Pero ten cuidado, porque si lo utilizas muy a menudo telegrafiarás tus intenciones al defensa.

PONLE EL SOMBRERO
Apretando (L1) y (□) ejecutas una vaselina que necesita ser calibrada cuidadosamente, ya que requiere práctica. Si te estás acercando a la portería y el guardameta todavía no está a la vista, mira rápidamente el radar para mesurar la potencia. A modo orientativo, utiliza dos tercios de potencia para lanzamientos desde el borde del área.









Top Secret

ISS Pro Evolution 2 ofrece un buen puñado de secretos. He aquí cómo desvelarlos y exprimir al máximo este bonito juego...

- Gana la Copa Internacional en cualquier nivel de dificultad para acceder a los equipos *all star* de Europa y del mundo
- Gana la Liga Internacional en cualquier nivel de dificultad para acceder a los equipos *all star* de antaño, tanto europeos como internacionales
- Gana la Copa Konami en cualquier nivel de dificultad para poder utilizar tu terreno de juego de entrenamiento como campo donde disputar partidos

JUGADORES ILIMITADOS EN LA LIGA MASTER
Compra un jugador editado en la Liga Master y a continuación bórralo del archivo de opciones. Con esto podrás asignarlo a un club sin necesidad de almacenarlo en tu limitada lista de 22 jugadores editables.
De este modo puedes almacenar un número ilimitado de jugadores en la Liga Master, lo que significa que puedes actualizar tus plantillas con tanta regularidad como con la que lo hacen los equipos de verdad.

Dream Team

Con estos chicos lo ganarás todo





Bati-gol. El letal delantero argentino se dispone a marcar



El rey del centro. David Beckham, a punto de perforar la red



Muralla Campbell. Este jugador es demoledor en defensa.



El expreso de la banda. R. Carlos es tan rápido que casi nunca le pillan



Dinámico de Kiev. Shevchenko rezuma clase por todos sus poros



Clase en el medio campo. Rivaldo recoge la pelota para atacar






Victorias a precio de ganga

Convierte a un hatajo de mediocres en unos firmes aspirantes a la Liga Master



1) LA DELANTERA
Tu equipo predeterminado en la Liga Master (todo el mundo empieza con este patético surtido de jugadores) posiblemente no sería capaz de darle a un portaaviones con el balón. No saben chutar, no corren y no tienen potencia. Su posicionamiento en el campo también es bastante triste. Tienes que remplazarlos, y como primera adquisición se impone un nuevo delantero. Recomendamos a Alen Boksic de Croacia y de la Lazio.
Por 24 puntos es tan fuerte como un toro y da unos patadones como una mula (aunque pasa como un asno). También puedes optar por Benni McCarthy, de Sudáfrica, un veloz depredador (24 puntos), o por Turk Hakan Sukur (26 puntos), que es inigualable por alto aunque lento y pesado con la bola en los pies.

2) LA DEFENSA
Valey parece un buen defensa. Lo que le falta en altura le sobra en velocidad. Los otros dos (Stromer y Ducic) son bastante malos y es aconsejable sustituir a uno de ellos por algún medio centro poderoso tan pronto estén resueltos los problemas en la punta de ataque. Campbell se presenta de nuevo como la mejor opción, pero Ayala, de Argentina (24 puntos), o Taribo West, de Nigeria (24), también son candidatos.

3) EL MEDIO CAMPO
Aparte de Espinas, Miranda y Burchet, todos son bastante normalitos. Les falta velocidad e inventiva, pero esta es una zona que puede pasar sin cambios (como mínimo, hasta que la defensa y la delantera hayan mejorado). El polivalente Dejan Stankovic, de Yugoslavia, sólo vale 24 puntos, al igual que Milan Rapajic, de Croacia, y Larsson, de Suecia. Por el mismo precio, Henry y Wiltord de Francia son excelentes tanto por las bandas como en punta.

4) PORTEROS
No hay mucho donde elegir. Kelsen e Ivanov resultan adecuados hasta que puedas permitirte invertir de verdad en todo el equipo. Para cuando lo hagas, Toldo de Italia (24 puntos) y Deaiea de Arabia Saudí (20 puntos) deberían seguir estando disponibles.


Nada de tonterías. Al principio, cuando juegues en tu mitad del campo, evita las complicaciones y ve a por lo fácil


Clavar goles. La piedra angular de cualquier equipo ganador es un buen goleador. ¡No repares en gastos!

Sacando peras del olmo

Cómo explotar las limitaciones técnicas del juego



JUEZ DE BANDA
¿Cuántas veces has oído a alguien quejarse de que la pelota había salido por la línea de banda y aún así el árbitro había dejado seguir el juego en *ISS*? Bueno, pues te interesa oírlo más a menudo. Aprende a colocar a tu jugador peligrosamente enganchado a la línea de banda, de forma que el contrario dé la bola por perdida mientras tú sigues en la brecha. Artero pero efectivo.

SIGUE ADELANTE
Pongamos que estás avanzando al esprint por la izquierda del campo. Si pulsas ↖ mientras mantienes L1 apretado no apreciarás ningún cambio en tus movimientos y, sin embargo, con esta maniobra conseguirás pasar la pelota de un pie al otro. Con ello lo más posible es que logres superar a tu defensor o como mínimo fuerces una falta. (Este movimiento funcionaba mejor en versiones anteriores de *ISS*.)




¿TÚ QUÉ HARÍAS?

B Opción seleccionada



¡Menudo as del volante! Justo antes de llegar a lo alto de la subida, frenas hasta unos 50 km/h. Te arrimas a la barrera izquierda y luego, al entrar en la curva, sigues la trazada arrimándote cada vez más a la derecha. Finalmente, justo al salir de la curva, aprietas gas a fondo.

¡LO CONSEGUISTE!

Ojo a la jugada

Cada vez que anotes una de estas jugadas tus amigos no podrán reprimir una lágrima de envidia

CENTRO



☐ ¡CONSEGUIDO! **100 puntos**

Centro raso ○+○
Deja atrás a los defensores con un frenético esprint por la banda. Corre hasta la línea de fondo y a continuación márcate este centro que puede ser definitivo.

¡CAÑONAZO!



☐ ¡CONSEGUIDO! **200 puntos**

Marcar desde fuera del área □
Aplicar cruceta de botones justo después del disparo

CREAR ESPACIOS



☐ ¡CONSEGUIDO! **200 puntos**

Pared elevada L1+○
Utilízalo para desmarcar a tu hombre en la banda y permitirle centrar

PASE AL HUECO

☐ ¡CONSEGUIDO! **200 puntos**

Pase al hueco elevado L1+△
Pilla desprevenidos a los defensas con tus mediocampistas más rápidos

FALTA A

☐ ¡CONSEGUIDO! **300 puntos**

Marca de falta □
Echa un vistazo a nuestra clase magistral para impresionar a tus colegas

VASELINA LARGA



☐ ¡CONSEGUIDO! **500 puntos**

Hazle un sombrero al portero desde fuera del área L1+□
Consulta el radar y eleva la bola cuando salga el portero. Funciona mejor contra contrincantes humanos poco pacientes, así que estate al tanto

GOL DE CORNER



☐ ¡CONSEGUIDO! **700 puntos**

Marca de córner ○,□
Con práctica, puedes colocar el balón justo en la sesera de tu delantero

PLANCHA



¡CONSEGUIDO! **700 puntos**

Marca de plancha □
Movimiento ideal para completar chutes bien dirigidos pero con poca potencia

VASELINA CORTA



☐ ¡CONSEGUIDO! **700 puntos**

Hazle un sombrero al portero desde dentro del área L1+□
Sírvete de un globo con poca potencia

FALTA B



☐ ¡CONSEGUIDO! **1.000 puntos**

Falta desde 25 metros □
Con potencia, efecto y descenso para superar a la barrera y al portero

GOL CON CLASE



☐ ¡CONSEGUIDO! **1.200 puntos**

Haz una pared y marca tras la devolución L1+✕+□
Rompe la defensa y métela

CARRERA LOCA



☐ ¡CONSEGUIDO! **1.200 puntos**

Lleva al portero más allá de medio campo **Cruceta**
Humilla a tu contrincante



RECORTE



☐ ¡CONSEGUIDO! **1.500 puntos**

Recorta al portero □+✕
Hace falta mucha habilidad para esto

FALTA D



☐ ¡CONSEGUIDO! **2.000 puntos**

Falta desde 35 metros □
Con esta potencia de chute (alrededor del 90%) las faltas son una ciencia nada exacta

CONTROL DE BALÓN



☐ ¡CONSEGUIDO! **1.200 puntos**

Haz 20 pases seguidos ✕+△ O ○x20
Culebrea como una serpiente a punto

FALTA C



☐ ¡CONSEGUIDO! **1.200 puntos**

Falta desde 30 metros □
Necesitas más o menos un 70% de potencia y un gran lanzador de faltas

¡PENALTI!



☐ ¡CONSEGUIDO! **1.700 puntos**

Consigue un penalti a base de fintar dentro del área **Cruceta**
Deja que te entre el potero

FALTA E



☐ ¡CONSEGUIDO! **2.500 puntos**

Falta desde 40 metros □
Necesitarás meses de entrenamiento, pero la recompensa vale la pena

AMAGO Y GOL



☐ ¡CONSEGUIDO! **2.500 puntos**

Finta un chute, abre la bola hacia fuera y marca △+✕+□
El amago dejará a los defensores tambaleándose y proporcionará espacio a tus hombres de apoyo. Abre la bola y prepárate para conectar un cañonazo al primer toque

¡GOL LOCO!



☐ ¡CONSEGUIDO! **5.000 puntos**

Marca con el portero □
Lo más difícil será evitar las entradas asesinas de tus amigos

GLOBO ASTRONÓMICO



☐ CONSEGUIDO! **5.000 puntos**

Marca desde menos de 5 metros de la línea de medio campo
¡Vaya bollo! ¿Puedes hacerlo 2 veces?

Tu puntuación

0 – 2.000	Eres patético. ¡Consulta nuestros consejos ahora mismo!
2.100 – 3.900	¡A ver si mueves el culo y te pones a jugar de verdad!
4.000 – 7.400	No, no y no! ¡Esfuérzate más!
7.500 – 11.000	No está mal. A ver si mejoras.
11.100 – 15.000	Eres un excelente jugador. ¡Bien hecho!!
15.100 – 24.500	Impresionante. Pero sólo la práctica conduce a la perfección...
24.600 – 29.600	*PSMag* se inclina ante ti. ¿Quieres escribir para nosotros?



La pizarra

Utiliza tácticas para burlar a tus adversarios



TEST DE FORMA FÍSICA

Antes de cada partido revisa tu equipo para ver su forma física con **R1**. Los grandes jugadores en mala forma normalmente siguen siendo mejores que jugadores normales en buena forma, así que consulta esta tabla para ver el efecto estadístico de cada flecha:

Color	Eq	Re	Ac	Pu	Ag
Rojo	+2	+2	+1	+1	+1
Naranja	+1	+1	0	+1	0
Azul	0	-1	-2	-2	-1
Gris	0	-2	-3	-3	-3

Eq = Equilibrio **Re** = Resistencia **Ac** = Aceleración **Pu** = Puntería **Ag** = Agresividad





TÁCTICA OFENSIVA

La barra de cuatro unidades que hay debajo del nombre del jugador indica la tendencia ofensiva de tu equipo. Puedes alterarla utilizando R2 y □ (más defensiva) R2 y ○ (más ofensiva). Con esto adaptarás el ritmo de juego a tus necesidades. Si estás buscando un resultado de escándalo, presiona al máximo; pero si estás aguantando el tipo, desplaza la barra a la izquierda al máximo, a la configuración más defensiva. Es recomendable no modificar la tendencia muy a menudo, o tus jugadores acabarán desconcertados.

TÁCTICA DEL FUERA DE JUEGO

Aunque existe una opción de fuera de juego automático, te aconsejamos perfeccionar tu propia técnica. Es algo arriesgado, pero siempre puedes leer la jugada utilizando tu radar y dirigir a tu último hombre hacia el atacante, entrándole desde el suelo para asegurarte de que no te sobrepase. Si cubres bien el pase con tu trayectoria, lo más probable es que le quites el balón o bien le obligues a hacer un pase hacia un jugador que está en posición de fuera de juego.

RESERVAS

Más que en ningún otro juego, los jugadores de *ISS Pro Evolution 2* son únicos, así que es importante saber qué jugador va a serte de más ayuda en una situación determinada. Si algún oponente te supera constantemente en los remates de cabeza, como por ejemplo Batistuta, saca a un defensa que vaya bien por alto (examina las estadísticas de los jugadores con R1 en el menú de sustituciones). Del mismo modo, si estás jugando contra una defensa de hombres bajos, te convendrá sacar a un delantero de altura.









Esto es fútbol

Piensa como si estuvieras en el campo y ganarás

APROVECHA LAS AGLOMERACIONES

Si el área está repleta de jugadores y no puedes crear espacios, no te cortes y pega un pelotazo □, ya que la física del balón está tan bien recreada que lo más probable es que tenga lugar algún rebote que puede terminar en gol.

APUNTA A TRIBUNA

Si te están presionando, juega a lo seguro y no te arriesgues demasiado. Despeja la bola al corner o patea la bola fuera para que saquen de banda. Recuerda, un golpe rápido de □ sirve para despejar la pelota lejos del alcnace de los rivales.

ECHA A CORRER DE GOLPE

Cuando tengas la pelota en el centro del campo o en la banda y te esté cerrando un defensor, aguanta la pelota para luego arrancar de golpe. Si esto falla, aléjate un poco para dar tiempo a tu equipo a montar un nuevo ataque.

TIRO AL PATO

Si estás acorralado en una posición atacante y el camino hacia la portería está bloqueado por los defensores, aprieta ○ para pegarles un balonazo. Coloca a tu jugador en el ángulo adecuado para que la pelota rebote en ellos y salga fuera de banda.

PROVOCA LA FALTA

Si te agobia un defensa, pulsa L1+△ para elevar la pelota. El árbitro pitará falta en cuanto el jugador te toque.

TOMA NOTA

Baile de pies

Para confundir a tus oponentes, cambia de lado a tus extremos en el descanso, de modo que tendrás a un jugador jugando con su «pierna mala» en ambos lados. A continuación no tienes más que cortar hacia el interior y chutar cañonazos con sus respectivas «piernas buenas».



















Fútbol espectáculo

Cómo humillar a tus amigos con unas habilidades de escándalo



1) PASE ATRÁS
Si ves a un jugador rápido en una de tus bandas, aleja de él en diagonal al hombre que tiene la pelota. De este modo, los defensas deberían dirigirse hacia el balón y dejar desmarcado al extremo. Una vez tu compañero disponga de espacio, pulsa Ⓐ y la cruceta de dirección hacia él para ejecutar un pase hacia atrás que pillará desprevenidos a tus rivales.



Rompecinturas: Un buen regateador es capaz de zafarse hasta de tres contrarios

2) CESIÓN AL PORTERO
Si quieres fardar de verdad, simplemente date la vuelta hacia tu portería y haz un pase elevado ◎ a tu portero, que parará la bola con el pecho y empezará a moverse hacia delante. Que sepas que esto tienes más peligro que una piraña en un bidé...

3) FINTA
Utiliza una maniobra ⓑ+ⓧ para amagar el chute y cambiar el balón de pie. Con esto engañarás al defensa y ganarás espacio para pasar o tirar a puerta. Pero como lo hagas muy a menudo el defensa adivinará tus intenciones.

4) MONOPOLIZA EL BALÓN
Guardar la posesión de la pelota encadenando una larga serie de pases. Combina pases al hueco y balones elevados para obtener resultados más efectistas. Cuando tu adversario gimotee un «¿Cuándo voy a rascar bola?» sabrás que tu táctica ha tenido éxito.

5) DO DE PECHO
Cuando vayas a empezar jugada con el portero haz un pase corto a uno de tus defensas más atrasados ⓧ. Espera a que uno de los extremos contrarios se te acerque y eleva la bola con L1+Ⓐ a tu propio extremo, que tendrá espacio de sobra y elegantemente se bajará la pelota a los pies





Campaña de trucos sucios

Rompe las reglas como un profesional



1) AGOBIA
Cuando vayas a la zaga de un jugador, pégate a él y utiliza el botón ⓧ de entrada suave para tirar de él y zarandearle a base de engorrosos empujones. Si lo haces durante demasiado tiempo te pitarán falta, pero a menudo desequilibras al atacante hasta que acaba pisando la pelota.

2) CORTA POR LO SANO
Tácticamente es bueno hacer faltas de vez en cuando. Si te está superando un delantero y parece que vaya a regatear a toda la defensa, derríbalo antes de que llegue a la última línea defensiva anterior al portero. De este modo, el árbitro sólo te sacará tarjeta amarilla y no roja y conseguirás detener el ataque de tu rival hacia tu portería.

3) TACOS FUERA
Cuando la bola ruede a la misma distancia de tu jugador y del adversario, tírate pronto para enseñar los tacos y acobardar a tus oponentes. Tienes que calibrar el movimiento correctamente; si esperas demasiado cometerás falta, pero si lo haces cuando toca puede que interrumpas la carrera del contrario y te hagas con unos valiosos segundos.



TOMA NOTA
Por los suelos
Cuando estés atacando nunca entres con los pies por delante a un jugador contrario en su propia área; aunque la entrada sea tímida, los defensas tienen tendencia a hacer teatro, ruedan por los suelos y el árbitro te castiga.



EL RETO definitivo

Si crees que ya dominas el juego a la perfección, demuéstralo aceptando este reto



Todos sabemos que Brasil es el mejor equipo de todo el juego y que, aun así, la mayoría de vosotros lo habéis vapuleado una o dos veces. He aquí nuestro desafío: ganar jugando con Arabia Saudí en el modo difícil, por un mínimo de dos goles, conservando la portería a cero... ¡Y sólo puedes marcar con tus defensas!
Si realmente eres un as del balón y capaz de humillar a cualquier Ronaldo virtual que se cruce en tu camino, no hay mejor manera de demostrarlo

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FeedBack

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Javier Lourido Ha conseguido ser lo suficientemente antipático para contestar las cartas de los lectores

DUDAS, DUDAS Y MÁS DUDAS

Hola. Ante todo felicitarles por lo del anónimo Salva Ferrer, fue un puntazo. Uno de los pocos... Bueno, vamos a lo que vamos:
1. ¿Para cuándo *Syphon Filter 3*?
2. ¿Me podéis ordenar de mejor a peor estos juegos (contando el precio que tienen)?: *Theme Park World*, *C-12*, *Colin McRae 2*, *Iss Pro Evolution 2*.
3. ¿No es clavadito Volt (el de *The Bouncer*) a Zell (el de *FF8*)?
4. He conseguido en *FF9* todos los poderes del chocobo y todas las *chocografías* de los dos bosques, pero ¿cómo hago para que el chocobo vuele? Entro en los bosques y no me dicen nada...
5. ¿Para cuándo una sección de compra, venta e intercambio?
6. ¿Para cuándo la *web*?
7. ¿Me decís algún código, repito, código, de *FF9*?
8. ¿Para vosotros, ¿cuál es el mejor *Final Fantasy*? Para mí el 7, pero para mis amigos no... (esos que no saben puntuar una excelente historia).
9. ¿Por qué no ponéis una sección de *Final Fantasy*? Así es la vida, los lectores pedimos más.
10. Ahí van los nombres que les he puesto yo a los personajes de *FF7* (para que se piquen): Cloud, Capullito; Tifa, Perra; Barret, Tolete; Aeris, Chula; Red, Meison; Cait, Misu; Vicent, Chatín; Yuffie, Lupina; Cid, Boris; Squall, Mildred; a Rinoa se lo dejé como estaba.
11. Me parece estupendo lo de los nombres de los soldados de *MGS2*, ¡ahora mismo me apunto!
12. Decidle algo a mis padres para que me compren la Play 2, *porfiii* (que sea convincente).
13. Oye... ¿Sabíais que pueden jugar 2 personas en las batallas de *FF9*? Para los que no lo sepan, sólo hay que ir a «adaptar» del menú y seleccionar «personal» en «control».
14. Me voy a hacer un poquito de publicidad. Para chatear y todos esos rollos, escribidme a: osgmeneses@jazzfree.com

PD: Contestadme, que seguro que mis dudas serán las de muchas personas... algún día.

Óscar Meneses González
Tenerife



CARTA ESTRELLA

¿HAWK O HOFFMAN? ¿SKATE O BMX? ¿MONOPATÍN O BICICLETA?

¡Hola, hombrecillos! Os escribo para felicitaros por la «casho» revista que hacéis, que no tiene ni punto de comparación con las demás. Bueno, aparte de felicitaros, os escribo para que me deis unos consejos para la gris:
1. ¿Cuál es la mejor minipantalla para PSone? Tengo pensado comprarme una y el reportaje que hicisteis no me lo dejó del todo claro.
2. ¿Va a salir *Tony Hawk 3* para PSone?
3. Todos mis colegas dicen que *Matt Hoffman's* es mil veces mejor que *Tony Hawk's*, y yo pienso que no. ¿Estoy loco o tengo razón?
4. No me parece bien que *F1 2001* sea bestial para PS2 y para PSX una basura. Lo digo porque la mayoría de la gente tiene una PSX y no una PS2, aunque más tarde pueda cambiar la cosa.
5. ¿*Unreal Tournament* o *Quake 3*? ¿Cuál me recomendáis?

Espero que publiquéis el e-mail, *lo necesitooo...*

James Bond
Internet

Ya, ya decíamos que era raro eso de escribirnos sólo para felicitarnos...

1. Te recomendamos que esperes a ver cómo es la que Sony tiene preparada. No es que vaya (necesariamente) a ser la mejor, pero con lo que está tardando ya puede estar bien... De todas formas, y si eres demasiado impaciente para esperarte, échale un vistazo a la que analizamos este mes en la sección de periféricos de la página 107. Ya nos dirás qué te ha parecido. Es una monada.

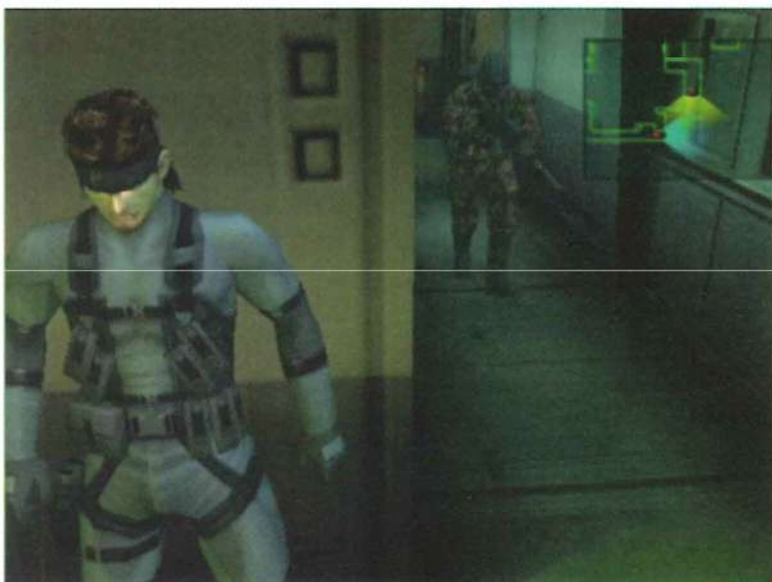
2. Así es, ése es el plan. Mola.

3. Cómo os gusta que os demos la razón... Tranquilo, no estás loco: los dos juegos están igual de bien. Puede gustar uno más que otro, pero en ningún caso ser «mil veces mejor». Ellos sí que están locos. Locos y majaretas. ¡Locos! ¡LOCOS! ¡LOCOOOOOS!... Je, je.

4. Bueno, es lo que hay. A los que se han gastado 70 papeles en una PS2 seguro que no les parece tan mal... No, es cierto: sí que deberían esforzarse algo más con PSone. Sabemos que es vieja, pero no inútil.

5. *Buf*... si «tiene» que ser alguno, *Q3*. Pero mejor si «no tiene».





1. Para principios de 2002. Ánimo, que no falta tanto...

2. Podemos, podemos. Pero ya lo has hecho tú, sólo que a la inversa.

3. Je, je. ¡Se les ha colao! En Square se están pasando con eso de ahorrar costes...

4. No basta con tener las *chocografías*, necesitas también los seis *chocofragmentos*. En cuanto los reúnas, conseguirás la habilidad del chocobo de oro y bastará conque pulses «X» al entrar en cualquier bosque.

5. Bueno, tuvimos algo así hace algún tiempo, pero la cosa no acabó de cuajar y... vaya, que andábamos escasos de páginas (algo había que hacer). Ya veremos, a lo mejor se repite algún día.

6. Bueno, ya tenemos una: *www.mcediciones.es* (y ahí entras a *PlayStation Magazine*, claro). Si lo que quieres es una de esas páginas con montones de información, noticias, análisis, chats, foros, trucos, vaya, una de esas páginas que lo tienen todo, olvídalo. Seguro que entonces dejabas de comprar la revista...

7. Aquí «águila de fuego caliente». No tenemos códigos, repetimos, códigos, para *FF9*. *Roger*.

8. El *VII* tiene algo especial, no cabe duda. Mucha gente opina igual que tú... incluyendo algunos de los aquí presentes.

9. Pues porque hay gente (que sí que la hay, de verdad) a la que no le gustan los *FF*. ¿Qué te parecería a ti si en vez de *FF* la sección fuera de, digamos, la serie *Army Men*? Seguro que lo vas entendiendo...

10. «A ver, chatín, ven *pacá* que te vamos a canear, marginal, que eres un marginal». A este paso, acabaremos haciendo un concurso con los nombres más originales.

11. Genial. ¿De verdad esperas tener suerte con ese nombre? Je, je, es broooma...

12. Está bien, ahí va: como no le compréis la dichosa máquina a vuestro hijo pues... este... vale, nos reiremos de él todos los meses y haremos todo lo posible por jorobarle la vida y convertirlo en un pringao. ¿Qué tal, bien? Ya contarás cómo ha ido.

13. Sí, claro que lo sabíamos. ¡Aquí lo sabemos todo! Pero bueno, tampoco está de más recordarlo: al «menú personal» y «control adaptado», ¿no? Pues eso. Los demás, recordad que lo habéis leído antes en *PSMag*...

14. Hale, ya sabéis: a darle el rollo ahí.

PD: Algún día. Quién sabe.

PLEASE INSERT COIN TO CONTINUE

Hola, amiguetes. En primer lugar me gustaría felicitaros por vuestra revista. Ahí van mis preguntas:
1. Me he pasado *Dino Crisis 2*, pero hay algo que no entiendo: en la pantalla de opciones, aparte de aparecer una nueva forma de jugar (a matar dinosaurios), me sale una opción que es continuar; cuando le doy, empiezo otra vez el juego...
2. También me gustaría que me dijeseis unos truquillos del *Driver 2*, y las zonas secretas.



Hasta que la muerte nos separe, vuestro queridísimo amigo: Javi

Javi
Internet

1. Empiezas otra vez el juego, sí, pero la consola «ya sabe» que lo has acabado una vez. Es lo mismo que ocurre con títulos como *Resident Evil* o *Silent Hill*, empiezas de nuevo pero puedes conseguir algún que otro extra (nuevas armas, nuevos trajes... ese tipo de cosas).

2. Te damos un truco: ve a la estación de policía, abre la puerta por donde tendría que salir el coche y busca en el edificio de enfrente (hacia la izquierda) una puerta que no se abre. Pulsa «triángulo», debería aparecer el mensaje «YOU OPENED THE CHEATS»...



Edición Oficial Española de PlayStation Magazine

ESPACIO CD

DEMOS · VIDEOS · RETOS · FAMA





Hoy estás de suerte, porque no hay nada en el mundo que pueda competir con el fútbol realista de *ISS*. Te invitamos a sumergirte en la increíble demo de *ISS Pro Evolution 2* y empezar a anotar goles en la portería contraria. Y para cuando tengas los pies destrozados de tanto jugar, ¿qué te parece dar una vuelta en bici con *Mat Hoffman's Pro BMX*? Prepárate para una dosis de deporte de riesgo sobre ruedas. Hay un montón más de demos jugables en el disco, por no mencionar los vídeos. ¡Venga! ¿A qué estás esperando? Mete la demo en tu PlayStation y transforma tu salón en un paraíso. ¡Es una orden, soldado consolero!

PARA UTILIZAR EL DISCO 73

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 95, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es NOTA: Éste no es un servicio de trucos.



ISS Pro Evolution 2

¡PRUEBA! Elige a tu equipo preferido y saborea los placeres del mejor juego de fútbol del mundo. **Átate bien las botas antes de girar la página**



GIRA LA PÁGINA Y ENTÉRATE DE LO QUE ES UNA DEMO DE VERDAD

ISS Pro 2 • Mat Hoffman's Pro BMX • Toy Story Racer • Speed Freaks • World Champ Snooker • Lego Island 2 • F1 '99 • ¡Lúcete con los retos *PSMag*!

¡DERRÍBALE!



Una sólida defensa. Lánzate a los pies del contrario al estilo Puyol si quieres mantener tu marcador a cero

¡ATÁCALE!



Raudo y veloz. Avanza con el balón por los extremos y cuélgalo en el área chica para que los delanteros rematen la faena

¡MÁRCALE!



El sabor de la gloria. Desmelénate con los cañonazos, las voleas, las vaselinas y demás virguerías para apuntarte un saco de goles...

¡PRUEBA! **«Un festival de fútbol internacional de los que hacen historia. Monumental»**

ISS Pro Evolution 2

DATOS **GÉNERO:** Fútbol **DISTRIBUIDOR:** Konami **DISPONIBLE DESDE:** Abril 2001 **PUNTUACIÓN:** *PSMag52*, 10/10

EL DEPORTE REY



El amor que siente *PSMag* por *ISS Pro Evolution 2* va mucho más allá de la adoración que todo forofo del fútbol profesa por Roberto Carlos. Y es que estamos ante el juego de fútbol más completo, realista y divertido que el dinero puede comprar. Si nunca has experimentado la diversión pura y dura de *ISS*, entonces ya va siendo hora de que eches mano de nuestra fantástica demo. En esta versión, puedes elegir entres seis equipos internacionales y jugar con ellos un partido de 45 minutos. Esta demo también dispone de una opción multijugador, de modo que puedes reunir a tres coleguillas más y disfrutar de lo lindo. Es muy probable que termines convertido en un adicto sin remisión: seguro que el juego te cautivará igual que hizo con nosotros.

CONTROLES

CONTROLES DE ATAQUE

○	Chutar
✕	Pase corto
□	Pase bombeado
△	Pase con profunidad
R1	(mantener pulsado) Sprint
L1	Cambiar de jugador
L1+✕	Pared
○+✕	Driblar
L1+△	Pase al hueco elevado
L1+○	Tiro elevado

CONTROLES DE DEFENSA
(los mismos que los anteriores excepto):

✕	Hacer una entrada
○	Entrada con los pies por delante
△	Salida del portero



A mí me daban dos. Cuando marcas, puedes revivir la gloria del momento con la repetición. Utiliza L1 y R1 para cambiar los ángulos de cámara







En el punto de mira. A la que consigas un mínimo espacio en el punto de penalti, por pequeño que sea, chuta a puerta y utiliza la cruceta para curvar la trayectoria

TRUQUILLOS

¿NO HAY MANERA DE GANAR? SI ESTÁS DESESPERADO, ÉCHALE UN VISTAZO A NUESTRA GUÍA. ENCONTRARÁS BUENOS CONSEJOS.



TRUCOS Y MÁS TRUCOS

Encontrarás un montonazo de trucos de primera y consejos para marcar goles que te vendrán de perilla en la página 88 de la revista. Estúdiatelos a fondo para pasar de ser un mero reserva a un jugador irremplazable.



UN RESERVA INGLÉS

En el banquillo inglés encontrarás a Martin Keown, un defensa de esos que quitan el hipo. Cámbialo por Neville o Tony Adams, pero ni se te ocurra tocar a Sol.



HAZTE EL SUECO

¿Por qué Larsson es un simple reserva? Sitúa al maestro en el centro del campo en lugar de Mjallby y haz que consiga llevar el equipo a lo más alto con súbitas escapadas hacia adelante.



CIAO, CIAO, BAMBINO

Aunque Del Piero, inconfundible gracias a sus botas blancas, es centrocampista, constituye un sustituto perfecto para Totti si éste no está muy fino. Pulsa START durante el juego para cambiar jugadores.



UN FRANCÉS, DOS FRANCESES...

Francia juega con un delantero en punta, pero si te apetece probar una formación con más ansias de ataque, coloca a Trezeguet en el frente para que forme dúo con Anelka.

Algunas estrategias...

Para controlar el juego de cabo a rabo



Plano general Es mejor jugar con una cámara alejada y a velocidad de juego rápida. Pulsa START durante la partida para acceder al menú de opciones y cambiar las configuraciones predeterminadas



Cambios y más cambios Antes de que empiece el partido, ve a la opción Formation. Pulsa Member Change y, a continuación, pulsa ⊠ para ver si están disponibles. Realiza los cambios oportunos



Información y formación Cuando estés en la sección Management, ve a Formation y podrás juguetear con la información referente a tu formación y a la posición de los jugadores





Goles Lo mejor es, evidentemente, marcar goles de ensueño. Ya sabes, son 90 minutos, ◎ es para chutar, etc., etc.

PISTA CLAVE ¡Bloquea! Si te pillan al contragolpe sin defensas, pulsa ⓐ para que el guardameta salga y bloquee el disparo del rival.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



● EL RETO

¿Crees que puedes colarle siete goles a Oliver Kahn? ¿O transformar ocho cañardos ante el careto atónito de Barthez? Entonces, independientemente del equipo y nivel de dificultad que elijas, deja en bolas al equipo contrario y marca todos los goles que puedas sin dar tu brazo a torcer.

● LA PRUEBA

Para este reto debes enviarnos una foto de la pantalla de estadísticas de la media parte en que se vea bien el montonazo de goles que has marcado, junto con una foto tuya.

● EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una gorra de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 106.



¡VUELA!



El hombre pájaro. Cuando estés volando por una rampa vertical, mantén apretado ◎ y utiliza la cruceta para realizar todo tipo de piruetas extravagantes y peligrosas

¡SALTA!



Vértigo. Sal de una rampa de un salto pulsando ⊗ y a continuación ▣ + la cruceta para seleccionar los movimientos más impresionantes

¡GRINDA!



Monta. Utiliza los estribos que hay en el centro de las ruedas para marcarte unas «grindadas» de escándalo (cruceta + △) y ver cómo te llueven los puntos...

¡PRUEBA! «Una maratón de piruetas suicidas sobre dos ruedas que te dejarán pasamado»

Mat Hoffman's Pro BMX

DATOS **GÉNERO:** Deportes de riesgo **DISTRIBUIDOR:** Proein **DISPONIBLE DESDE:** Junio 2001 **PUNTUACIÓN:** *PSMag55*, 9/10

EL PASEO DE TU VIDA



Esta demo clásica de *Mat Hoffman* es una de las mejores que hemos tenido el placer de seleccionar como portada. Si a este aliciente le añades nuestro reto, nos apostamos lo que quieras que vas a disfrutar como nunca jugando con este juego de nuevo. El objetivo de la demo es bastante sencillo: correr de aquí para allá y marcarte piruetas que dejen sin sentido. No pierdas de vista el medidor situado en la parte superior izquierda de la pantalla ni un segundo. A medida que realices acrobacias el medidor irá creciendo: cuanto más lleno esté, más fácil te resultará realizar piruetas cada vez más complicadas ya que tu velocidad y efectividad irán en aumento. Una advertencia antes de que corras a jugar: la demo no es exactamente igual que el producto terminado. El juego completo tiene unos cuantos movimientos más y está algo más pulido.





La rampa de las narices. El nivel de la demo es una reconstrucción exacta de almacén Hoffman Bikes en Oklahoma

CONTROLES

↓←→↑	Dirección
⊗	Salto de conejo
△	Grindadas
◎	Giros
▣	Saltos elevados
START	Pausa
△, L1	Giro en el aire
Pulsa ⊗	Aumentar la velocidad (suelta para realizar un salto de conejo)
⊗+↑	Saltar hacia delante para salir de un half-pipe o bowl

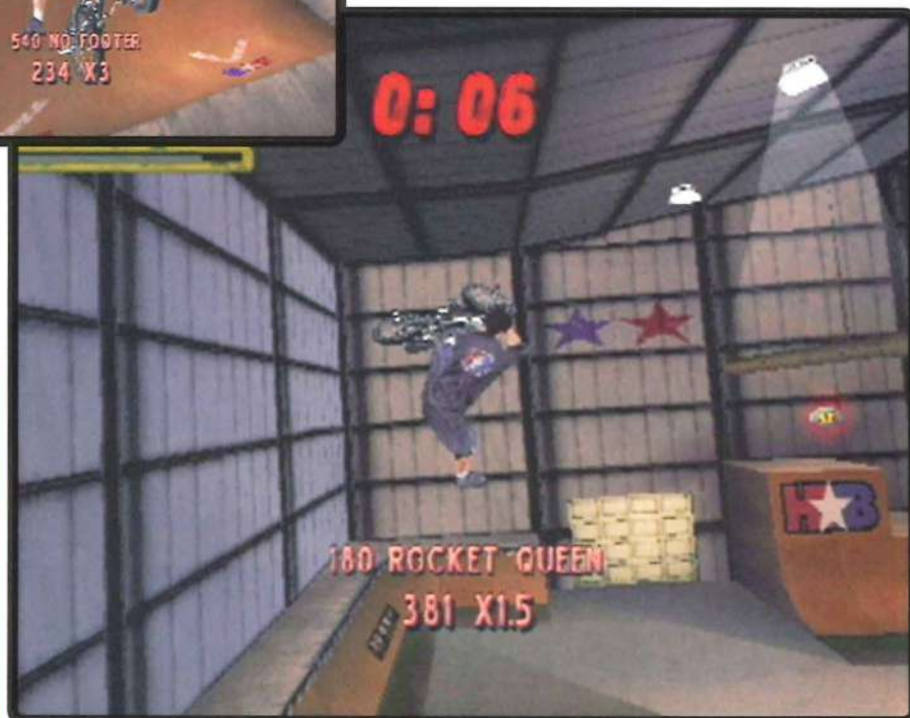
MOVIMIENTOS

GIROS

↑+▣	Sin manos
↗,▣	Sin pies
→+▣	Nada
▣+↘	Rocket queen
↓+▣	Backflip
↙,▣	Rocket air
←+▣	Giro de barra
↖,▣	Agarrar estribo frontal

AIRS

↑+◎	Péndulo
↗,◎	Indian air
→+◎	Can can
↘,◎	Double tail whip
↓+◎	No footed can can
↙,◎	Tail whip
←+◎	X 8
↖,◎	Superman



¡Al ataque! Aunque Hoffman es el rey actual de las rampas verticales, hay muchas más figuras disponibles en la versión completa del juego

TRUQUILLOS

SI TE ATASCAS REALIZANDO LAS PIRUETAS, INTENTA PONER EN PRÁCTICA ESTOS MARAVILLOSOS CONSEJOS. QUEDAS AVISADO: ESTÁN DESTINADOS A CASOS DE EXTREMA NECESIDAD



HIP HOP
Salta por encima de la *fun box* situada en mitad del nivel y te agenciarás una bonificación de 500 puntos.



AL AGUA PATOS
Salta desde el *half-pipe* hacia la piscina (o desde la piscina al *half-pipe*) para conseguir 1.500 puntos adicionales.



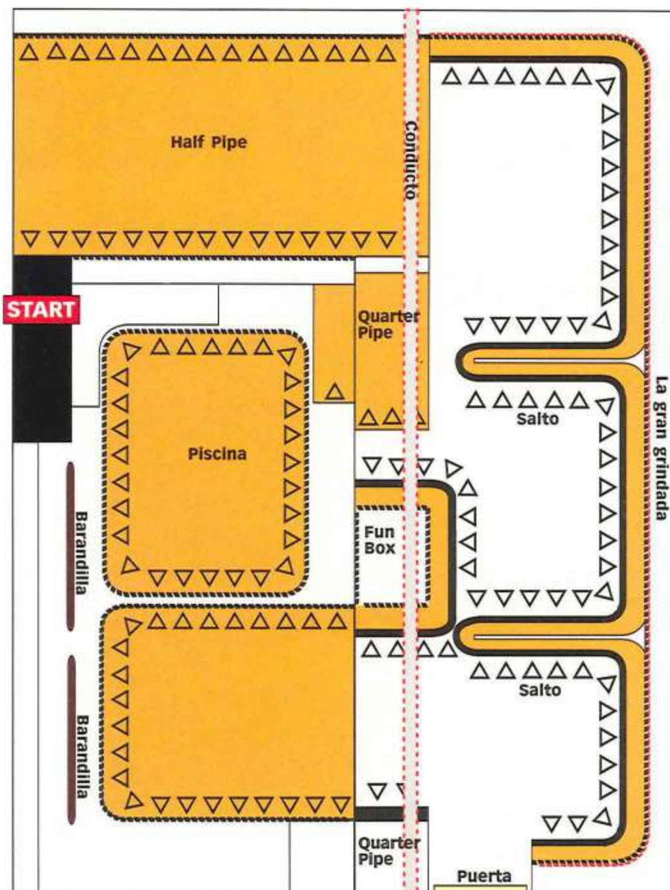
ARRIBA, ARRIBA...
Hay un conducto que recorre el nivel de cabo a rabo y que va de la pared derecha a la pared izquierda. Si consigues saltar por encima, tendrás asegurada una bonificación de 1.500 puntos.



¡YUJUUU!
Saltar por encima de la piscina te hará ganar 2.000 puntos por la patilla. Pero cuidadín, que no es tan sencillo como parece.



EL HUECO MALDITO
Después de acceder a la zona exterior secreta (échale un vistazo a la pista clave), puedes embolsarte una bonificación de 2.000 puntos si saltas por encima de un hueco enorme que separa los dos montículos del medio.



PISTA CLAVE
Cuando consigas saltar por encima del conducto que va de punta a punta de la sala, la puerta situada a la derecha se abrirá un momento. Dirígete a ella como alma que lleva el diablo, crúzala y llegarás a una zona exterior secreta



LA GRAN *GRINDADA*
Si «grindas» por toda la barandilla situada junto a la pared más alta, te habrás ganado a pulso 6.000 puntos de un tirón. Venga, a por ellos, que son pocos y cobardes.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



EL RETO
Esta vez te pedimos algo sencillo: al final de la demo de dos minutos, aparece una pantalla que muestra el mejor combo que has realizado. Lo único que tienes que hacer es mandarnos la prueba de que has sudado la gota gorda de lo lindo. Coronaremos vencedor al valiente que consiga la puntuación más alta.

LA PRUEBA
Mándanos una foto que muestre la última pantalla de la demo donde aparece tu mejor combo. Es de suma importancia que la foto sea clara y las letras se vean bien.

EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una gorra de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 106.



¡PRUEBA! **«Carreras de *karts* de locura con Woody, Buzz y sus amiguetes...»**

Toy Story Racer

DATOS **GÉNERO:** Carreras de karts **DISTRIBUIDOR:** Proein **DISPONIBLE DESDE:** Mayo de 2001 **PUNTUACIÓN:** *PSMag55*, 8/10

ESCARAMUZAS SOBRE RUEDAS



Toy Story Racer es uno de los mejores juegos de carreras de karts que rondan sueltos por ahí. Además, cuenta con unos gráficos de y una jugabilidad terriblemente adictiva. Nuestra interminable demo te transporta (a ti solo o en compañía de tu rival más odiado) al asiento del conductor y te enfrenta a cuatro retos diferentes, uno por cada personaje con que se empieza en el juego completo. Con Woody tendrás que vivir una carrera desenfrenada alrededor de la casa, RC tiene que enfrentarse a un reto de supervivencia en el garaje, Bo Peep debe mantenerse alejada de los problemas dentro de la casa y Buzz está dispuesto a machacar al resto de juguetes en una partida arcade.

CONTROLES

⊗	Acelerar
◎	Frenar
L1/L2	Disparar arma



Bééé Boop. La dulce pastora debe ganar su carrera y esquivar los ataques del resto de corredores para completar su reto





Bye bye Buzz. Tendrás que agudizar la vista y entrenar a fondo el dedo que utilices para disparar (L1 o L2) para dejar fritos a los otros corredores en el reto del Capitán Lightyear

TRUQUILLOS

ATENCIÓN: SÓLO USAR EN CASO DE QUE NO LLEGUES MÁS ALLÁ DE LA SEGUNDA MARCHA



PISA A FONDO

Intenta hacerte con los turbos esparcidos por las pistas para propulsarte como un rayo. Es un acelerón breve pero muy potente.



¡BOMBA VA!

Recoge armas en los cubos de colores y dispáralas a tus contrincantes. No tengas ni pizca de piedad.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio



Juega bien tus kartas. La astucia también forma una parte importante de este juego

EL RETO

Divertido y sencillo: lo único que tienes que hacer es ganar la carrera de Woody alrededor de la casa. Pero espera. No tan rápido, forastero, porque no va a ser tan fácil como imaginas. Hay sueltos por ahí un montón de conductores malvados dispuestos a arruinar tus planes.

LA PRUEBA

Mándanos una foto del Woody vencedor saltando por la pista de la casa y con un montón de estrellas volando a su alrededor.

EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una gorra de regalo.



¡PRUEBA! **«Corredores con cabezas descomunales, gráficos deliciosos al más puro estilo dibujos animados y carreras de *karts* de alto nivel en...»**

Speed Freaks

DATOS **GÉNERO:** Carreras de karts **DISTRIBUIDOR:** Sony **DISPONIBLE DESDE:** 1999 **PUNTUACIÓN:** *PSMag33*

JUEGA Y ENTRA EN *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*



Hace un día espléndido para ir a darse una vuelta por Shipwreck Shore, aunque sólo cuentas con las cuatro vueltas de la pista que corre junto a la orilla de la playa para demostrar tus habilidades tras el volante.

Elige entre uno de los dos corredores disponibles, Tabatha y Tempest, y luego pisa el acelerador a fondo cuando el semáforo se ponga verde para arrancar a la velocidad de la luz. El circuito, uno de los 24 que aparecen en el juego completo, es corto y estrecho, de modo que un uso racional del gas es esencial. Lo único que tienes que hacer es pulsar el botón R1 o L1 cuando estés en una curva o terminarás segando el césped con la boca o chapoteando en el mar. Y una pista más: asegúrate de que recoges todas las armas que puedas y que no dejas escapar ni uno de los objetos que potencian la velocidad. Los necesitarás todos, ¡palabra!

CONTROLES

⊗	Acelerar
◎	Frenar
△	Cambiar vista
R1	Gas
R2	Acelerón
L1	Gas
L2	Disparar arma

TRUQUILLOS

¿TE CUESTA LLEGAR A TIEMPO? APÚNTATE BIEN LA DIRECCIÓN DE ESTE ATAJO Y PÁSATE A VISITARLO



AL ABORDAJE

Vale, vale, es cortito pero podrás restarle unos cuantos segundos a tu tiempo de vuelta. Cuando estés entre la segunda y la última curva de la pista, verás un barco pirata que flota en el aire. Avanza hacia él y crúzalo pasando por la parte izquierda del mástil central para aterrizar de nuevo en el asfalto.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio

● EL RETO

Está chupado. Lo único que tienes que hacer es ganar la carrera y conseguir el mejor tiempo posible. Pero no te emociones todavía, porque es mucho más fácil decirlo que hacerlo.



El rayo veloz. Aprieta el pedal a fondo y conviértete en el rey del asfalto

● LA PRUEBA

Mándanos un vídeo del final de la carrera en que aparezcas en primer lugar.

● EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una gorra de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 106.

¡PRUEBA! **«Pon las bolas en su sitio y conviértete en el campeón de...»**

World Championship Snooker

DATOS **GÉNERO:** Simulador de billar **DISTRIBUIDOR:** Codemasters **DISPONIBLE DESDE:** 2000 **PUNTUACIÓN:** *PSMag42*, 8/10

CARAMBOLAS



Este aperitivo de 5 minutos de *World Championship Snooker* te pone al día de todo lo que tienes que saber. Se trata de un juego de billar bastante lento pero irresistiblemente interesante, algo bastante raro en la actualidad. Básicamente, tienes que conseguir tantos puntos como puedas antes de que el tiempo de la demo se agote. Apunta bien con el taco utilizando la guía, a continuación pulsa ⊗ y ajusta la fuerza de tu tiro con la barra de potencia, utilizando ↓ y ↑. Lo siguiente es sentarte a disfrutar del espectáculo de las bolas escurriéndose por las troneras.

CONTROLES

⊗	Tirar
◎	Elevación el taco (ajusta el ángulo con ↑ ↓)
△	Vista desde arriba
◎	Acelerar tiro
↑↓←→◎	Ajustar dirección de efecto
←→	Girar taco
↑↓	Cambiar vista
START	Pausa/opciones
SELECT	Elegir bola
L2	Mantener pulsado para regular con precisión
↑↓←→R2	Mover bola
↑↓←→R1	Vista rápida
↑↓←→L1	Asomar la cabeza

TRUQUILLOS

AGARRA BIEN EL TACO Y MACHACA LAS TRONERAS



CUESTIÓN DE BOLAS

Si la cosa va mal desde el principio, lo mejor será que lo dejes por imposible. De esta manera te ahorrarás tener que tragarte toda la pantalla del menú de la demo otra vez. En esta demo tu enemigo principal es el tiempo, de modo que lo que tienes que hacer es empezar a colar bolas lo antes posible. Inténtalo y mantén el taco alejado de la negra, ya que ir a por las amarillas y las marrones no te va a servir de mucho en este reto.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio

● EL RETO

Consigue todos los puntos que puedas antes de que se termine el tiempo. Cinco minutos se pasan volando, de manera que espabila. Para evitar las trampas, consigue 50 puntos por encima de su puntuación desde un buen principio y con eso no apañamos.



¿Te apetecen unos tacos? Machaca la puntuación de *PSMag* y disfruta de la fama

● LA PRUEBA

Si eres más rápido que una gallina en Etiopía, podrás hacer una foto e tu puntuación antes de que el tiempo se agote. Opta por el vídeo si la primera modalidad no te mola demasiado.

● EL PREMIO

Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una gorra de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 106.

¡PRUEBA! «Plántale cara a la ira de la momia y luego sumérgete en las profundidades de...»

Lego Island 2

DATOS **GÉNERO:** Acción-Aventura **DISTRIBUIDOR:** Lego Media **DISPONIBLE DESDE:** Junio 2001 **PUNTUACIÓN:** *PSMag54*, 7/10

JUEGA Y ENTRA EN *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*

Bienvenido a *Lego Island 2*, un paraíso para tipos con cabezas cuadradas repleto de ladrillos de colores chillones y aventuras chifladas a lo largo de cuatro niveles temáticos. En esta demo te trasladarás temporalmente a casa de nuestro héroe, Pepper, un repartidor de pizzas que se desplaza en *skate*. Ábrete camino hasta el ordenador y enciéndelo (simplemente pulsa ⊗ para activarlo): tendrás la suerte de poder enfrentarte a dos de los minijuegos disponibles. Uno se llama Matching Mummies (Emparejar Momias), y tu misión es ir golpeando la tapa de una serie de ataúdes y luego emparejar los símbolos que van mostrando para abrir una puerta. El otro, llamado Brick Dive (Inmersión ladrillera), te lleva a desafiar los peligros de las profundidades para recuperar unos cuantos ladrillos perdidos antes de que se te termine el oxígeno. Pero mejor será que no le quites ojo a los tentáculos mortales durante tu misión, que te pueden hacer pupita...

CONTROLES

EMPAREJAR MOMIAS
⊗ X Golpear en la tapa (abrir)

INMERSIÓN LADRILLERA
⊗ Nadar hacia adelante
◎ Nadar hacia atrás

TRUQUILLOS

SI NECESITAS QUE TE ECHEMOS UNA MANO, AHÍ VAN DOS



TOC TOC
Pulsa ⊗ ante un sarcófago para descubrir los símbolos y luego emparéjalo con otro.



GLUG GLUG
Sumérgete para recuperar los ladrillos uno por uno.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio

EL RETO
Su cumples las misiones con éxito, la recompensa que recibirás tendrá forma de puntuación. Hazte con la mejor puntuación que puedas en cada juego y luego súmala para conseguir un estupendo total. El participante que consiga la mayor puntuación ganará.


Oleada de ladrillos. Venga, seguro que tú puedes hacerlo mucho mejor

LA PRUEBA
Necesitaremos un par de fotos de las dos pantallas de puntuación (una de cada pantalla) que muestren claramente el total de puntos conseguidos en cada juego.

EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una gorra de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 106.

¡PRUEBA! «Aquí tienes el juego de *F1* por excelencia rezumando gloria al más puro estilo Grand Prix...»

F1 '99

DATOS **GÉNERO:** Simulador de carreras **DISTRIBUIDOR:** Sony **DISPONIBLE DESDE:** 1999

JUEGA Y ENTRA EN *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*

A todo el mundo le gustaría ser piloto de Fórmula Uno, ¿verdad? Pues bien, aquí tienes tu oportunidad para quemar neumáticos en el circuito de Silverstone, que acoge el Grand Prix británico, con uno de los pilotos de la lista plagada de estrellas de la temporada 99.
Pero no te creas que la cosa va sólo de machacar el botón 5, puesto que tendrás que recurrir a los frenos para tomar las curvas sin perder el control. Al igual que en la F1 de verdad, podrás divisar las marcas de los neumáticos de otros corredores que han seguido la trayectoria correcta de la pista. Estas marcas conforman una especie de línea imaginaria perfecta que debes seguir para reducir al máximo la distancia y asegurarte de que pierdes la menor velocidad posible. No tendrás oportunidad de poner tus manazas en el coche y manosearlo. Lo único que importa eres tú, tu Ferrari y tu sed de gloria. Todo tuyo, campeón.

CONTROLES

CONTROLES DE QTAQUE
↙↓ Girar
⊗ Acelerar
◎ Frenar
◎ Ir marcha atrás
▣ Cambiar vista

TRUQUILLOS

¿NECESITAS AL SERVICIO DE ASISTENCIA? ALLÁ VAMOS



CON LAS CURVAS NO SE JUEGA
La mayor parte del circuito no presenta problemas ni obstáculos demasiado difíciles, pero ten cuidado con la curva lenta y letal hacia la izquierda que encontrarás después de una recta y una curva a la derecha suave. Frena a fondo y suelta el pedal antes de pillar la curva o el volante se bloqueará. También te aconsejamos que vayas al menú de opciones y aumentes la opción «línea de circuito» al máximo de visibilidad posible, puesto que te servirá de guía y ayuda en las partes más chungas.

EL RETO *PSMag*

Demuestra lo que vales y llévate un premio

EL RETO
Supera nuestro magnífico récord de tiempo de vuelta (1 minuto y 20.422 segundos) con la leyenda de la F1 Eddie Irvine en su Ferrari.


Vaya morro. Hay que ir con cuidado con estas bestias desbocadas cargadas de caballos...

LA PRUEBA
Queremos pruebas fotográficas de tu audacia: no nos basta con el código de tiempo.

EL PREMIO
Entrarás a formar parte de *EL LIBRO PSMag DE LOS RÉCORDS* y además recibirás un juego PlayStation y una gorra de regalo. Las bases del concurso aparecen detalladas en la página 106.

El Libro PSMag de los Récords



INSCRIBE TU NOMBRE EN EL APASIONANTE *LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*

¿QUÉ ES?

EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS es un nuevo concurso pensado para premiar tu destreza y habilidades de jugador. Como recompensa por tus buenos tiempos y puntuaciones en el disco de demos mensual, podrás hacerte con varios premios y, mejor aún, vas a quedar inmortalizado como uno de los mejores jugadores de PS1 en nuestra ilustre Galería de Famosos.

EL PREMIO

Cada mes estableceremos una serie de retos que superar. Sólo tienes que completarlos, enviándonos una prueba de ello –que puede ser una foto o un vídeo– y recibirás un premio la mar de suculento, amén de pasar a formar parte de nuestro *Libro PSMag de los Récords* (siempre y cuando nos mandes una foto tuya, claro).

LAS BASES DEL CONCURSO

Es muy sencillo. Cada reto se debe completar siguiendo las reglas que se establecen en el apartado correspondiente de El Reto de PSMag, de la sección EspacioCD. Para participar, debes enviar el cupón acompañado de un vídeo o una fotografía que atestigüen tus hazañas, junto con una foto tuya. Todo esto aparece explicado con detalle en cada reto. Puedes participar en tantos retos como quieras, pero asegúrate de rellenar el cupón que aparece más abajo y de marcar las casillas adecuadas.

CÓMO CONSEGUIR PRUEBAS DE TUS PROEZAS

CON UNA CÁMARA DE FOTOS

Enfoca con la cámara la pantalla de televisión y dispara. Obtendrás mejores resultados si no utilizas el flash de la cámara, corres las cortinas y/o utilizas una película rápida de 200 o 400 ASA.

CON UN APARATO DE VÍDEO

1.Conecta el cable que une la PlayStation con el televisor en la entrada de señal situada en la parte posterior del aparato de vídeo.
2.Conecta el cable de salida al televisor y enciende ambos aparatos.
3.Sintoniza el canal del vídeo en el televisor y enciende la PlayStation.
4.Busca un canal libre en el sintonizador de canales del vídeo y busca la señal de la PlayStation. Guarda la sintonía.
5.Completa el reto, y asegúrate de incluir la pantalla que muestra el «resultado».
6.Introduce una cinta de vídeo y pulsa el botón de grabación. Espera unos segundos y detén la grabación.
7.Repite los pasos 5 y 6 tantas veces como diferentes retos quieras asumir.
8.Es muy importante que rebobines la cinta hasta el principio.

EL CAMPEÓN DEL MES



LUÍS ROJANO

Mazarrón (Murcia)

Luís Rojano ha demostrado ser un digno Campeón del Mes en nuestra primera edición. Primer puesto en *Pipemania 3D*, segundo lugar en *Soul Reaver* y *WWF Smackdown*... En fin, todo un surtido de premios que le garantizan un ídem para este murciano con ansias de mucho juego. ¡A seguir el ejemplo, chavales!

CUPÓN

Soy un/a jugador/a tan rematadamente bueno/a y mis puntuaciones/tiempos son tan impresionantes que merezco entrar en *El LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*. He jugado a las siguientes demos y os envío una prueba de los resultados obtenidos.

- ☐ FORMULA 1: 99
- ☐ WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER
- ☐ TOY STORY 2 RACER
- ☐ MAT HOFFMAN'S PRO BMX
- ☐ LEGO ISLAND 2
- ☐ SPEED FREAKS
- ☐ ISS PRO 2

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

DIRECCIÓN ....

ADJUNTO ☐ VÍDEO ☐ FOTO COMO PRUEBA

Envía este cupón junto con la(s) prueba(s) de tus resultados a *EL LIBRO PSMAG DE LOS RÉCORDS*, *PlayStation Magazine*, Paseo San Gervasio 16-20. 08022 Barcelona
Si no quieres recortar la página, envíanos una fotocopia.

LOONEY TUNES: PERRO & LOBO

EL MÁS RÁPIDO



BERNARD MUNSLOW
Fraga
Mejor tiempo: 2 min. 40 seg.
Pues sí. Hay que verlo para creerlo. La rapidez de Bernard dejó muy atrás al segundo aspirante a roba-ovejas del año y se merece el primer puesto (además de la gorra y el juego de regalo, claro).

2.	5 min. 40 seg.	Andrés Ferreira	*Sant Celoni*
3.	6 min. 13 seg.	Luis Rojano	*Mazarrón*

TU NOMBRE PUEDE ESTAR AQUÍ, ¿A QUÉ ESPERAS?

PIPEMANIA 3D

MAYOR PUNTUACIÓN



LUÍS ROJANO
Mazarrón
Puntación: 35.700 puntos
De acuerdo, tal vez no sea una puntuación muy impresionante, pero sí lo suficientemente buena como para colocarle en el primer lugar.

2.	34.250	Iker Eraso	*Bilbao*

TU NOMBRE PUEDE ESTAR AQUÍ, ¿A QUÉ ESPERAS?

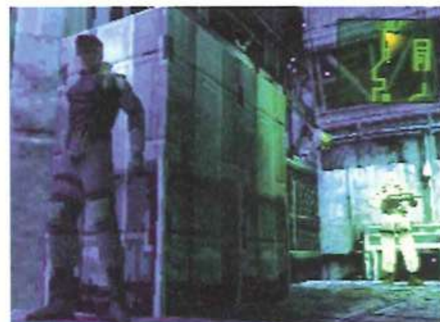
METAL GEAR SOLID

EL MÁS RÁPIDO



1. GUILLERMO MARTÍNEZ
Murcia
¡Para que luego digan que correos no funciona bien! El sobre de este joven murciano llegó antes que ninguno a redacción con el Nikita en su interior. Tal vez debería compartir sus regalos con el cartero del barrio...

2.	Aaron Adrián	*Valencia*
3.	Jon Ander	*Getxo*
4.	Francisco J. Maya	*Fuente de cantos*
5.	Kenny Burga	*Madrid*
6.	Luis Rojano	*Mazarrón*
7.	Ángel Fernández	*Calatayud*
8.	Daniel Fernández	*Madrid*



WWF SMACKDOWN

K.O. MÁS RÁPIDO



DAVID ORENES
Murcia
1 min. 22 seg.
Otro murciano que se cuela en el primer lugar del *Libro PSMag de los Récords*. A ver si la próxima vez nos mandas una foto, David, que queremos ver tu cara de felicidad...

2.	1 min. 30 seg.	Luis Rojano	*Mazarrón*

TU NOMBRE PUEDE ESTAR AQUÍ, ¿A QUÉ ESPERAS?

SOUL REAVER

EL MÁS RÁPIDO



IKER ERASO
Bilbao
Esta vez Iker y Luis han intercambiado posiciones, y el alumno ha superado al maestro. O tal vez sea cuestión de solidaridad; para que todos tengan su gorro y su juego de regalo...

2.	Luis Rojano	*Mazarrón*

TU NOMBRE PUEDE ESTAR AQUÍ, ¿A QUÉ ESPERAS?

Próximamente

Formula One 2001



Saca al Schumacher que hay en ti con nuestra trepidante demo en exclusiva del emocionante juego de F1 de Sony. ¿Vale la pena dejarse los neumáticos (y un poco de pasta) por él? El próximo mes, tú mismo lo podrás decidir

Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix



Salta a por todas con el acrobático juego de bicis de Acclaim

Syphon Filter



Revive las aventuras de Logan en este juego repleto de pistolas y artilugios

Y ADEMÁS Driver ● World's Scariest Police Chases ● Resident Evil 2 ● The Italian Job ● Tekken 2

viene de la página 13

¿TÚ QUÉ HARÍAS?

Opción seleccionada **B**



¡MENUDO PILOTO! Justo antes de llegar a lo alto de la colina, reduces hasta 50 km/h. Te arrimas a la barrera izquierda al entrar en la curva, siguiendo la trazada, y acto seguido te desplazas a la derecha en el siguiente giro, pegándote a la barrera derecha para luego salir a todo gas de la curva.

¡LO CONSEGUISTE!



CENTRO MAIL

www.centromail.es

Expertos en Informática

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4. ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 566
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

PS one™

- **PLAYSTATION PS ONE** 19.900
- **PS ONE VALUE PACK** 23.900

- **CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE** ~~4.500~~ 4.190
- **MEMORY CARD SONY PS ONE** ~~2.100~~ 1.990
- **PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER** 8.990
- **TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb GRIS** 3.490
- **VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2** ~~12.990~~ 12.490

- **BREATH OF FIRE IV** 3.990
- **DIGIMON** 8.490
- **ISS PRO EVOLUTION** 3.900
- **SPIDER-MAN 2** ~~7.990~~ 7.490
- **X-MEN MUTANT ACADEMY 2** ~~7.990~~ 7.490

- **A SANGRE FRÍA** 3.990
- **ACE COMBAT 3** 3.990
- **ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE** ~~7.490~~ 6.990
- **APE ESCAPE** 3.990
- **COLIN McRAE RALLY II** ~~4.990~~ 4.490
- **DRÁCULA II: EL ÚLTIMO SANTUARIO** ~~6.990~~ 6.490

- **EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS** 4.490
- **EVIL DEAD: HAIL TO THE KING** ~~7.990~~ 7.490
- **FINAL FANTASY IX** ~~9.990~~ 9.490
- **FORMULA ONE 2001** ~~6.990~~ 6.490
- **EL INSPECTOR GADGET** ~~4.995~~ 4.490
- **ISS PRO EVOLUTION 2** ~~7.490~~ 6.990

- **LOUVRE: LA MALDICIÓN FINAL** ~~6.990~~ 6.490
- **MEDIEVIL 2** 3.990
- **MEGAMAN LEGENDS 2** 3.990
- **MEGAMAN X5** 3.990
- **RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR** ~~6.995~~ 6.495
- **ROLAND GARROS 2001** 4.990

- **SILENT HILL** ~~3.900~~ 3.490
- **SPIDER-MAN** ~~4.990~~ 4.490
- **SYPHON FILTER 2** 3.990
- **TECHNOMAGE: EL R. DE LA ETERNIDAD** ~~7.490~~ 6.990
- **TONY HAWK'S PRO SKATER 2** ~~4.990~~ 4.490
- **WORLD'S SCARIEST POLICE CHASE** ~~6.490~~ 5.990

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

EXIT







FIFA
F1

¡PACK Consola PS2+ GT3!



74.900 ptas



~~9.990~~ 9.490 ptas



~~9.990~~ 9.490 ptas



~~9.990~~ 9.490 ptas



~~9.990~~ 9.490 ptas



~~9.990~~ 9.490 ptas



~~9.990~~ 9.490 ptas



~~10.990~~ 10.490 ptas



~~9.990~~ 9.490 ptas









PS2



19.900 ptas



~~7.990~~ 7.490 ptas

Ya Disponible!!



~~8.490~~ 7.990 ptas



Precio Promoción

*Todos los precios incluyen el I.V.A.
*Ofertas válidas hasta fin de Septiembre 2001 o fin de existencias
*Precios válidos salvo error tipográfico.





Únete al CLUB DABLO

TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
TLF.: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com

Envio de pedidos a domicilio
Telecompra : 952 36 42 22



VENTAS EN CD - ROM

CÁDIZ 956690048 — LA LÍNEA — c/Clavel, 37

CARTAGENA 968121678 — CARTAGENA — c/Alfonso XIII, 66

CÓRDOBA — ¡PRÓXIMA APERTURA! — CABRA

¡NUEVA APERTURA!
CÓRDOBA 957752328 — CÓRDOBA — Centro Comercial "El Arcangel", Local 35

GRANADA 958294007 — GRANADA — c/Emperatriz Eugenia, 24

LOGROÑO 941221008 — LOGROÑO — c/Huesca, 36

GUADALAJARA 949348529 — AZUQUECA DE HENARES — Avda. Guadalajara, 36

MÁLAGA 952416634 — ALHAURIN DE LA TORRE — c/ Almendros, 22

MÁLAGA 952440671 — ARROYO DE LA MIEL — Avda. Constitución, s/n Edificio Gavilán

MÁLAGA 952507686 — AXARQUÍA — Velez Málaga — Camino de Málaga, 18 (C.C.Zona Joven)

MÁLAGA 952297697 — CASABLANCA — Avda.Juan Sebastian Elcano, 156

MÁLAGA 952355406 — EL TORCAL — José Palanca, 1 Urb. El Torcal

¡NUEVA APERTURA!
MÁLAGA 952806792 — ESTEPONA — c/El Cid, 13 Bajo

MÁLAGA 952297500 — FRANJU — Avda. Carrillo de Albornoz, 6

MÁLAGA 952474574 — FUENGIROLA — Avda. de Mijas, 38 Lc.1

MURCIA 968703734 — CARAVACA — Encomienda de Santiago, 14

VALENCIA 962400468 — ALZIRA — Avda. Del Parque, 27

Gastos de Envío:
Península:750 Ptas. Baleares: 1.000 Ptas.
GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.

COMPLETA TU COLECCIÓN DE DEMOS DE LOS MEJORES JUEGOS PARA PLAYSTATION DE TODA LA HISTORIA

CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES STIKER '96, THREE LIONS, ACTUA SOCCER, KICK OFF WORLD, ACTUA SOCCER 2, POWER SOCCER 2, WORLD LEAGUE SOCCER, ADIDAS POWER SOCCER '98 Y ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL



CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES ISS PRO '98, COOL BOARDERS 3, FIFA 2000, TONY HAWK'S SKATEBOARDING, ESTO ES FUTBOL, ACTUA ICE HOCKEY 2, VICTORY BOXING 2, JONAH LOMU RUGBY, AK'S COURT TENNIS



CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES RESIDENT EVIL, SILENT HILL, QUAKE II, SOUL REAVER, DINO CRISIS, NIGHTMARE CREATURES, DEATHTRAP DUNGEON, CARMAGEDDON, DOOM, EXHUMED



CD INCLUYE: DEMO JUGABLE MEDIEVIL 2



CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES CRASH TEAM RACING, DRIVER, WIPOUT, COLIN MACRAE RALLY, SPEED FREAKS, RIDGE RACE TYPE 4, TOCA 2, V-RALLY 2, CIRCUIT BREAKERS



CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES GRAN TURISMO, CIRCUIT BREAKERS, COLIN MACRAE RALLY, S.C.A.R.S., DESTRUCTION DERBY 2, TOCA, WIPEOUT 2097, TEST DRIVE 5, MOTORHEAD



CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES TEKKEN 3, TEKKEN 2, RIVAL SCHOOLS, BLOODY ROAR, CARDINAL SYN, DYNASTY WARRIORS, DEAD OR ALIVE, VICTORY BOXING 2, MORTAL KOMBAT 3, BATTLE ARENA TOSHINDEN 2



CD INCLUYE: DEMO JUGABLE FINAL FANTASY VIII



CD INCLUYE: DEMOS JUGABLES GRAN TURISMO 2, TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION, METAL GEAR SOLID, FIFA 2000, CRASH BANDICOOT 3, FINAL FANTASY VIII, DRIVER, WIPEOUT





LA GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL DE FINAL FANTASY VIII



LA GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL DE FINAL FANTASY IX



Remite tu pedido indicando claramente tu nombre y dirección a:

MC EDICIONES S.A. Paseo San Gervasio 16-20 - 08022 BARCELONA

FORMA DE PAGO: Contra reembolso (+400 Ptas. gastos de envio)

Precio de cada ejemplar 975 Pesetas